IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

- Amiga Poliglotta
- Inboard 500
- ON DISK:
  6 fantastici programmi e ...
- Metti un tigre all' Amiga
- Page Stream
- Microfiche filer Plus
- Sculpt animate 4D

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

GRANDE CONCORSO 9 LIBRI JACKSON PER IL TUO AMIGA

AMIGA DOS (con disco)
Cod. CC815 L. 59.000
AMIGA HANDBOOK
Cod. CC320 L. 35.000
IL MANUALE DI AMIGA
Cod. CZ532 L. 39.000
AMIGA 500
Guida all'acquisto
Cod. CC627 L. 55.000
AMIGA ASSEMBLER (con disco)
Cod. CL757 L. 59.000
AMIGA LINGUAGGIO C (con disco)
Cod. CL758 L. 52.000
AMIGA GRAFICA 3-D (con disco)
Cod. CZ756 L. 59.000
AMIGA BASIC (con disco)
Cod. CL768 L. 57.000
AMIGA - Tecniche di programmazione (con disco)
Cod. CC795 L. 62.000

PER TE FAVOLOSI PREMI

Ecco una nuova straordinaria iniziativa del Gruppo Editoriale Jackson: è lo speciale concorso riservato a te e dedicato al tuo fantastico Amiga.

Partecipare è facile: basta acquistare uno dei nove libri Jackson per i computer Amiga, compilare la speciale cartolina che trovi dal tuo rivenditore di fiducia e spedirla.

E' facile anche vincere e i premi in palio sono fantastici: un personal computer Commodore Amiga 2000, una stampante a colori Commodore MPS 1500C e 8 set di programmi software della serie "Software Commodore by CTO".

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

AUT. MIN. RICH.

Anno 2 - Numero 8

Sommario

Direttore Responsabile: Paolo Reina
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Stefano Riva, Stefano Albarelli (On Disk)
Segreteria di redazione: Elena Ferré
Art Director: Marcello Longhini
Grafica e Impaginazione elettronica: Cristina Turra
Collaboratori: Lucio Bragagnolo, Cesare Palmieri, Sergio Ruocco, Sebastiano Vigna, Daniele Cassanelli
Collaboratori USA: Caroline Hanlon, Rhett Anderson, Randy Thompson, Mickey McLean, Shay Addams, Sheldon Leemon, Keith Ferrell, Neil Randall

Group Publisher: Pierantonio Palerma
Direzione Coordinamento Operativo: Graziella Falaguasta
Publisher Area Consumer: Filippo Canavese

SEDE LEGALE Via P. Mascagni, 14 - 20122 Milano

REDAZIONE - DIREZIONE
Via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.: (02) 69481
Fax: 02/6948238 Telex 316213 REINA I

PUBBLICITA'
Via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.: (02) 6948467
ROMA - LAZIO E CENTRO SUD Via Lago di Tana, 16
00199 Roma
Tel.:06/8380547 - Fax: 06/8380637

INTERNATIONAL MARKETING
Tel.:02/6948233

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano Tel.: 02/69481
Fax: 02/6928238

UFFICIO ABBONAMENTI
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano - Fax: 02/6948489
Telex 333436GEJ IT
Tel.: 02/6948490 (nei giorni di martedì, mercoledì, giovedì, 14.30 - 17.30)

Prezzo della rivista: L.14.000 prezzo arretrato L.28.000
Abbonamento annuo Italia L.124.000, Estero L.248.000
I versamenti vanno indirizzati a:
Gruppo Editoriale Jackson SpA
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano, mediante l'emissione di assegno bancario o per contanti. L'abbonamento può essere sottoscritto anche utilizzando il c/c postale 11666203

CONSOCIATE ESTERE
GEJ Publishing Group Inc. Los Altos Hills
27910 Roble Blanco
94022 California - Tel.: (001-415-9492028)
Spagna
Jackson Hispania S.A.- Calle Alcantara, 57
28006 Madrid - Tel.: 14017365

Stampa: F.B.M. (Gorgonzola)
Fotolito: Foligraph (Milano)
Distribuzione: Sodip-Via Zuretti, 25 -20125 Milano

Il Gruppo Editoriale Jackson è iscritto al Registro Nazionale della stampa al N. 117 Vol. 2 foglio 129 in data 17/8/1982.
Spedizione in abbonamento postale gruppo III/70
Aut.Trib. di Milano n.102 del 22/2/1988

Il Gruppo Editoriale Jackson possiede per "Amiga Magazine" i diritti di traduzione di Compute!'s Amiga Resource, Compute! Publications Inc.

Associato al

Mensile associato all'USPI
Unione Stampa Periodica Italiana

Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria per la presenza pubblicitaria inferiore al 10%

Editoriale

Sorprese !

Innanzitutto dobbiamo porre le nostre scuse ai lettori a causa del ritardo con cui usciamo con questa edizione, ma il cambiamento della rivista ci ha sottratto più tempo del previsto.
Speriamo però di poter presto recuperare tale tempo, così da non abusare; anche se solo involontariamente della pazienza di chi con tanta attenzione ci segue.
Per i più pazienti, questo numero riserva come al solito delle buone sorprese: vediamole assieme brevemente.

*Per l'hardware ci addentriamo nei circuiti di una scheda d'espansione per Amiga 500 , l'**Inboard 500**, e nella famosa scheda acceleratrice **A2620**.*

*Per il software le sorprese sono ancora più esaltanti. Vi presentiamo, in esclusiva, un **test-comparato** dei più famosi programmi di **DeskTop Publishing**.*
*Inoltre, parliamo di: **Sculpt Animate 4D**, il più bel programma di grafica; **Microfiche Filer**, un super Database; **Page Stream**, l'ultima tentazione nel campo DTP; e... altro ancora, fra cui: il nostro **dossier**, che questo mese ci porta in Giappone, Australia e Canada; e in più una **guida completa a tutti i linguaggi di programmazione**.*

Volevo concludere con un appuntamento per gli amici romani e non.
Presso l'Hotel Ergife di Roma dal 17 a 19 Novembre si terrà l'annuale AMIGA DAYS, vi aspettiamo numerosi presso il nostro stand.
*E... al fin della licenza io... vi saluto e arrivederci al prossimo numero dove vi aspetta un super articolo sui **virus** di Amiga e una intervista al papà di Amiga: **Jay Miner..**.*

Massimiliano Anticoli

Tombola !!

Molti lettori ci hanno telefonato chiedendo precisazioni sul programma TOMBOLA PARLANTE, apparso sul numero 6 di Amiga Magazine.
Riproponiamo le istruzioni per far funzionare il programma e ricordiamo che TUTTI I COMANDI DEVONO ESSERE DIGITATI IN MINUSCOLO.

Utilizzo del programma "Tombola Parlante"

Per il programma "TOMBOLA PARLANTE" si deve utilizzare un altro disco su cui verranno copiati tutti i file contenuti nella directory "TOMBOLA".
Eseguite le seguenti operazioni:
- Accendere il computer.
- Inserire il disco "WORKBENCH" e attendere il caricamento.
- Formattare un disco (attenzione a non cancellare file che vi possono servire) e dargli il nome "TOMBOLA" seguendo le modalità indicate nel manuale di Amiga.
- Entrare in CLI.
- Digitare:
 addbuffers df0: 50
 addbuffers df1: 50 (se si possiede il secondo drive)
 cd c
 copy makedir to ram:
 copy copy to ram:
 copy cd to ram:
 path ram:
- Inserire il disco "TOMBOLA"
- Digitare:
 makedir tombola:tombola
 cd "DISCO MAGAZINE VI:MAGAZINE/BASIC.PRG" (compresi gli apici)
 copy tombola to tombola:tombola all
 copy tombola.info to tombola:
 copy extras:amigabasic to tombola:

Per utilizzare il programma eseguite le seguenti operazioni:
- Accendere il computer.
- Inserire il disco "WORKBENCH" e attendere il caricamento.
- Inserire il disco "TOMBOLA"
- Aprire il cassetto "TOMBOLA"
- Cliccare due volte sull'icona di "TOMBOLA_PARLANTE"

Trucchi

Spett.redazione,
sono un vostro lettore da molto tempo e possessore di Amiga 500.
Vorrei dare un piccolo contributo inviando questi semplici trucchi.
Sarebbe possibile vederli nell'angolo della posta dei lettori con tanto di nome?

Better dead than alien

Se state per essere colpiti da un alieno o da una bomba premete il tasto ESC per mettere il gioco in pausa, muovete la vostra nave in una zona sicura, quindi premete N per riprendere il gioco.
Esiste, inoltre, uno CHEAT MODE. Per accedervi scrivete CHAMP mentre è visualizzato lo schermo con le opzioni.
A questo punto premendo il tasto HELP verrà visualizzato un elenco di tasti da premere per avere varie armi.
Non potrete però salvare i punteggi ottenuti nella tabella dei record.

Hybris

Caricate il gioco e non fate niente fino al momento in cui appare lo schermo con i record.
A questo punto scrivete COMMANDER e premete il tasto fuoco. Mentre giocate se premete F10 sarete invincibili.
Non potrete però salvare i punteggi ottenuti nella tabella dei record.

L. Carosi

La accontentiamo pubblicandoli nella rubrica dei lettori.
Se le succedesse di "creare" qualcosa di più impegnativo non esiti a scrivere.

Precisazioni

Per errori di stampa volevamo precisare che:

- Il programma AMIGA MEDICO è prodotto da: Giocologico
centro di cultura informatica
Via Bolzano, 3 - Treviso - tel.55512

- Il programma TEST DRIVE II è distribuito da:
C.T.O. - Via Piemonte, 7/F
40069 Zola Predosa (BO)

- L'articolo "Alla conquista dell'Europa" è di Steve Cooke
© Compute! Publications, Inc. 1989. Tutti i diritti sono riservati. Articolo tradotto dal n.1 Spring 1989 di Compute!'s Amiga Resource

Ci scusiamo con tutti i nostri lettori.

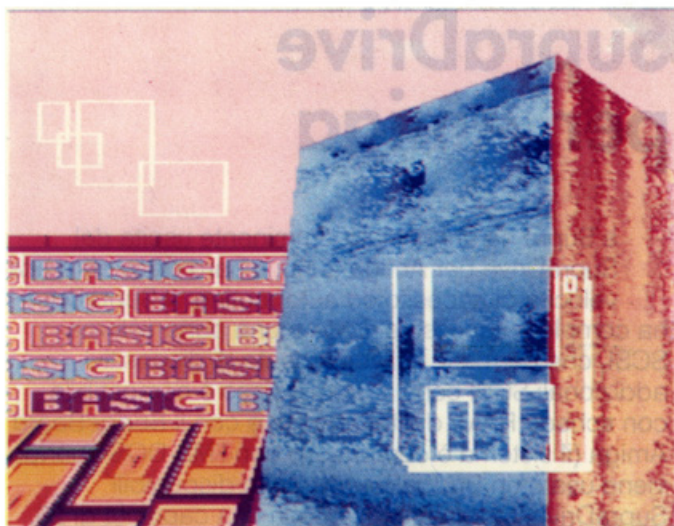
La redazione

Collaboratori ?

La redazione invita tutti i lettori ad inviarci i propri programmi e si riserva di pubblicare e retribuire quelli che ritiene i migliori. Sono ben accetti sia programmi di giochi, sia programmi di utility.
I programmi inviati non saranno, per ragioni redazionali, restituiti.

Le opere dovranno essere inviate a:
Gruppo Editoriale Jackson
Amiga Magazine
Via Rosellini, 12
20124 Milano

Amiga Art Gallery è una rubrica mensile aperta a tutti gli Amigartisti.
Per partecipare è sufficiente inviare una fotografia, diapositiva o dischetto con l'immagine salvata in formato IFF, della propria opera con qualche riga di descrizione come: nome dell'autore, programma con cui avete creato l'opera, oppure il metodo utilizzato ecc.
Ricordiamo però che Art Gallery non è né una gara né una competizione !!
Le opere pubblicate vengono scelte a giudizio insindacabile della redazione, le opere pervenute non vengono restituite.
Se veramente vi ritenete degli artisti con Amiga, cosa aspettate a inviarci le vostre opere, magari scopriamo un nuovo Picasso !!

Le opere vanno inviate a:
Gruppo Editoriale Jackson
Amiga Magazine - Area Consumer
Rubrica "Art Gallery"
Via Rosellini, 12
20124 Milano

Basic Fantasy
Gianni Marega
Programma: Deluxe Paint II

International User Group

User Group del mondo unitevi !!

Questo è il motto che ha la nuova rubrica di Amiga Magazine. Se fate parte di un User Group e volete vedere pubblicato il vostro nome, inviateci i vostri dati: nome e il nome del vostro gruppo, indirizzo, telefono Bbs ecc. Vengono pubblicati anche indirizzi di User Group stranieri in modo da aprire le frontiere fra utenti Amiga. La redazione non si prende nessuna responsabilità sui dati inviati e pubblicati.

Il nostro indirizzo è:
Gruppo Editoriale Jackson
Amiga Magazine - Area Consumer
Rubrica "International User Group"
Via Rosellini, 12
20124 Milano

AMERICA
U.S.A.

Valley Video Workshop, 2013 Los Feliz #3, Thousand Oaks, CA 91362

San Fernando Valley Amiga Users Group (SFVAUG), P.O. Box 8183, Van Nuys, CA 91406

San Diego Amiga Users Group, P.O. Box 80186, San Diego, CA 92138
Amiga Friends, P.O. Box 4186, Huntington Beach, CA 92605 (BBS# 714-870-4754)

Ventura Amiga Users Exchange, P.O. Box 2738, Ventura, CA 93010

A Bakersfield Area Commodore Users Society (A.B.A.C.U.S.), P.O. Box 40334, Bakersfield, CA 93384

Amiga Addicts Anonymous, P.O. Box 4669, Walnut Creek, CA 94596

The Amiga Users Group of the Silicon Valley , 1572 Los Padres Blvd., Suite 209, santa clara, Ca 95050

The Chicago Computer Society, P.O. Box 8681, Chicago, IL 60680

Southern Illinois Commodore-Amiga Club, 1707 E.Main St., Olney, IL 62450

Gateway Amiga Club, P.O. Box 811, Bridgeton. MO 63044

Seacoast Area Amiga Users Group, P.O. Box 878, Rochester, NH 03867-0009

Amiga-64 User Group, P.O. Box 280, Lindenhurst, NY 11757

Long Island Commodore Amigi (L.I.C.A.), P.O. Box 158, Mill Neck, NY 11765

Amiga Users Group/Hudson Valley (Amicus/H.V.), Box 327 Willowbrook Rd., Clinton Corners, NY 12514

Amiga Users of the Raleigh Area (AURA), 808 Colleton Rd., Raleigh, NC 27610

Cleveland Area-Amiga Users' Group (CAUG), 2875 Hampton Rd., Apt. 22, Cleveland, OH 44120

SupraDrive per Amiga

La Supra ha annunciato l'imminente uscita del SupraDrive per Amiga 2000. L'hard drive offre alta velocità di accesso ed autobooting. Il SupraDrive ha completo accesso al DMA e una porta esterna SCSI, che permette l'allacciamento di dispositivi addizionali SCSI con il sistema. Esso è compatibile con schede RAM, digitalizzatrici, e con il BridgeBoard Amiga (il sistema è compatibile con l'MS-DOS quando viene usato un BridgeBoard). Sono disponibili SupraDrive interni ed esterni con una capacità di 20, 30, e 60 Megabyte. Ogni drive è confezionato con delle utility e del software di formattazione che permettono di dividere il disco in 5 settori. Ogni drive comprende anche "CLImate" ed un manuale operativo. Inoltre è disponibile uno speciale Supra Interface Kit che contiene tutto meno che l'hard disk, per coloro che già lo posseggono. ▲

X-specs 3D per Amiga

La Haitex Resources ha presentato gli occhiali X-specs 3D che permettono una vista stereoscopica tridimensionale delle immagini sullo schermo di Amiga. Gli occhiali controllano indipendentemente ciò che vede ciascun occhio, aprendo e chiudendo un otturatore ottico a 60 fotogrammi al secondo; inducendo il cervello a credere di vedere delle immagini con una certa profondità, tanto da sembrare di essere davanti all'immagine. SpaceSpuds è un gioco che rende molto bene questa sensazione, si tratta di un arcade game del genere spaziale, ed è stato programmato appositamente per gli X-specs e venduto insieme agli occhiali. La Haitex ci informa, inoltre, che più di 40 case produttrici di software stanno lavorando a programmi per Amiga compatibili con gli X-specs. Il sistema completo comprende un paio d'occhiali, un'interfaccia che consente il collegamento di un massimo di due paia d'occhiali, un disco d'immagini tridimensionali ed il gioco SpaceSpuds. L'interfaccia è costruita in modo tale da inserirsi nella seconda porta joystick e non necessita di trasformatori addizionali. ▲

Amiga 2000 eletto a Las Vegas prodotto dell'anno

Amiga 2000 è "il prodotto dell'anno" perché è il personal computer più utile nel lavoro. Con questo giudizio, sintetico e incisivo, è stato decretato il successo di uno dei fiori all'occhiello della produzione Commodore. La giuria, composta dai lettori di AV VIDEO e VIDEO MANAGER, due fra le più importanti riviste americane del settore video communication, ha espresso questo giudizio dopo un'attenta valutazione del prodotto che è stato premiato a Las Vegas, durante l'annuale Salone della "National Association of Broadcasters".

Perché ha vinto Amiga 2000

"Scegliendo Amiga - come ha sottolineato Dan Baucher, vice presidente ed editore della "Knowledge Industries Publications" a cui appartengono AV VIDEO e VIDEO MANAGER - i nostri lettori hanno voluto innanzitutto indicare il ruolo essenziale e insostituibile del computer nell'attuale società". Amiga 2000 è, inoltre, il computer che, unico nella sua fascia di prezzo, offre un'alta qualità grafica con una riproduzione di 4096 colori ed un fedele suono stereofonico. La produzione Commodore, oltre ad Amiga 2000 e Amiga 500, è composta dai famosi C64 e C128, con più di dieci milioni di macchine installate in tutto il mondo, e da una "linea professionale" di personal computer MS-DOS compatibili. M.A. ▲

Suona bene

La Precision Incorporated produce Pro*Sound Designer, Gold Edition per i computer Amiga 500, 1000 e 2000.
Questo sistema per la digitalizzazione, il processing e il playback dei suoni, presenta un adattatore hardware appositamente progettato che sfrutta le tecnologie per la digitalizzazione del suono della II generazione.
L'adattatore ha una gamma di frequenza di 1-32 KHz con un rapporto di segnale e suono molto alto.
Le caratteristiche comprendono controllo automatico dell'aumento e la possibilità di registrare, editare e manipolare fino a quattro campioni sonori contemporaneamente.
Gli utenti possono tagliare, unire e sovrapporre mentre cambiano frequenze ed ottave. L'interfaccia utente fornisce un display grafico dei campioni sonori.
La confezione contiene un disco extra con il programma MIDI-plus, il quale permette di compilare suoni registrati con il Pro*Sound Designer e poi risuonate come voci di strumenti sia su una tastiera MIDI che su Amiga. Il modulo di MIDI plus tiene in memoria un massimo di 10 campioni alla volta, dando all'utente pieno controllo del playback su tutto o su una parte di un certo campione di suono.
Inoltre la Precision ha annunciato che tutti i prodotti SuperBase non vengono più prodotti sotto il marchio Progressive Peripཧhericals. ▲

Genlock 2000

La Commodore Business Machines ha presentato la Commodore A2300 Genlock Board per Amiga 2000. L'A2300 consente di sincronizzare e combinare testo e grafica generati da Amiga, con l'output proveniente da sorgenti video standard, come videoregistratori, telecamere, o lettori di video disco.
La scheda, che può essere installata nella presa d'espansione video interna della CPU, permette agli utenti di aggiungere titoli, immagini di grafica a colori e animazione tridimensionale alle loro produzioni video professionali o amatoriali.
Con l'uso di un programma di grafica o di video software, testo e grafica possono essere sviluppati su Amiga, e venir poi integrati nel video.
L'A2300 Genlock Board è disponibile sia PAL che in NTSC. ▲

US Gold news

La US GOLD, nota casa produttrice e distributrice di alcuni giochi di successo per molti computer compreso Amiga, ha deciso di migliorare la distribuzione dei propri prodotti in Italia. In una conferenza stampa tenutasi presso l'Hotel Gallia di Milano, a cui hanno partecipato le maggiori riviste del settore, John Holder (Amministratore Delegato della Leader) e Geoff Brown (Presidente della US GOLD) hanno illustrato i risultati raggiunti negli ultimi anni e i progetti futuri della ditta inglese. Nuovi accordi sono stati presi con la CAPCOM per la conversione su computer degli arcade da bar, mentre, per migliorare la distribuzione dei prodotti, molti rivenditori in tutta Europa sono diventati "US GOLD SPECIAL DEALER", negozi specializzati nella vendita di prodotti marcati US GOLD. Particolarmente gradite le notizie sui prezzi dei giochi arcade: caleranno gradualmente (in previsione di un aumento delle vendite) fino a 18000 lire e i giochi di simulazione avranno una documentazione completa in italiano. Per quanto riguarda il software la novità più interessante è la trasposizione su computer di "Indiana Jones And The Last Crusade", il film che sta superando qualsiasi record di vendite ai botteghini delle sale cinematografiche. Sono state realizzate due versioni di questo game. La prima (disponibile da settembre) è in stile arcade: dobbiamo guidare Indy attraverso quattro livelli alla ricerca dell'Holy Grail utilizzando al posto del joystick una particolare interfaccia a forma di frusta (opzionale). La seconda (disponibile da ottobre) è un adventure sullo stile di "Zak Mc Kracken" con schermate ispirate alle immagini del film in cui il giocatore controlla due personaggi: Indiana Jones e suo padre. Altri titoli annunciati e che verranno distribuiti nel periodo Ottobre-Dicembre 1989 sono: Storm Across Europe, Red Lightning, Curse Of The Azure Bonds, Turbo Outrun, Strider, la Battaglia D'Inghilterra, Loom. Chi desidera maggiori informazioni può contattare direttamente la US GOLD:
U.S. GOLD ITALIA s.r.l. Via Mazzini 15 21020 CASCIAGO (VA) Tel. (0332) 212255.

S.R. ▲

Penna Ottica per Amiga

A due anni di distanza dalla presentazione sul mercato di Amiga 500 e di Amiga 2000, i produttori di hardware italiani hanno iniziato a immettere sul mercato tutta una serie di periferiche dedicate a questo computer. Una di queste è la Penna ottica prodotta dalla Digimail di Milano.

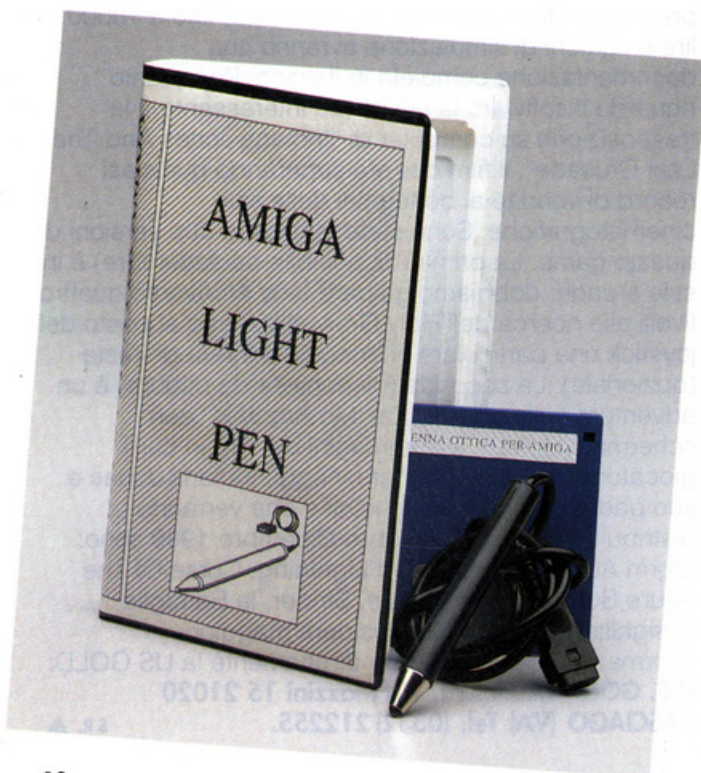
L'uso

Per usare la Penna Ottica è sufficiente caricare l'apposito programma di gestione (ne esistono due: uno per Amiga 1000, l'altro per Amiga 500 e Amiga 2000). I Requester del programma di gestione sono autoesplicativi: è sufficiente seguire le poche istruzioni presentate direttamente sullo schermo in italiano. Eseguite tutte le operazioni indicate, sarà possibile utilizzare la Penna; è consigliabile, comunque, lanciare il programma di calibratura prima di usare la Penna Ottica. La Penna Ottica ed il mouse lavorano in parallelo: quando il software di gestione e la Penna sono installati, rimane comunque possibile usare il mouse in alternativa. Per emulare il doppio click del mouse, si deve tenere premuto il tasto Amiga-sinistro e premere due volte il tasto Alt-sinistro in rapida successione.

Per selezionare i menu si deve far uso dei tasti Alt e Amiga di destra. Per cancellare dalla memoria il Driver della Penna Ottica è sufficiente cliccare nel gadget di chiusura della finestra del Driver stesso.
Sul disco oltre ai programmi per l'installazione troviamo un file di testo con le istruzioni per l'installazione e due esempi di utilizzo: un programma per modificare i colori del Workbench e un Solitario "Elettronico".

Impressioni

C'è subito da dire che non è un prodotto per il professionista, ma per l'hobbysta (ma è da hobbysta anche il prezzo: 49.000 lire).
La Penna Ottica può essere utilizzata con qualsiasi tipo di software che prevede l'uso del mouse, ma l'uso migliore che se ne può fare è con alcuni programmi di grafica.
I risultati sono buoni con Deluxe Paint, ma con Aegis Images sono ottimi e si dimentica presto il mouse.
I difetti che si riscontrano nell'uso della Penna Ottica sono principalmente tre:
- non risulta adeguatamente precisa quando viene usata su sfondi scuri o comunque poco luminosi (citato anche sul manuale).
- non supporta il formato PAL.
- si sente la mancanza (essendo abituati con il mouse) del tasto di selezione direttamente sulla Penna. S.R.

La Penna Ottica è in vendita presso:
Digimail - tel. 02/426559

Muoversi con il modem

La Trans Com ha reso possibile agli utenti di Commodore 64 e 128 che passano ad Amiga, di continuare ad usare il loro modem 4670 con il loro nuovo computer. Con il cavo e l'interfaccia Modem IF-1670, gli utenti possono inserire il loro modem 1670 nella porta seriale di Amiga.
L'interfaccia è progettata per essere usata con i modem Commodore modello 1670 da 300/1200 baud ed un Amiga o un altro computer con una porta RS 232. La confezione completa consiste del modulo d'interfaccia, un cavo da 90 cm con un connettore DB 25 ed un trasformatore a muro per dare corrente all'IF-1670 e al modem 1670.
Una volta installato, il modem 1670 funziona con tutto il software terminale per Amiga.

Gli sciocchi del computer

Ecco sviscerato quello che, fino a qualche anno fa, era considerato quasi fantascienza! Parliamo del pianeta informatica!

Sheldon Leemon

Pochi anni fa, quando la parola ipertesto poteva al massimo indicare un documento redatto dopo aver bevuto troppo caffè, un sacco di gente si preoccupava di qualcosa chiamata "cultura informatica". Erano preoccupati perché c'era nell'aria il sentore di una imminente rivoluzione del computer, e loro non volevano certo trovarsi sul lato sbagliato della barricata.

Sebbene non fossero veramente sicuri del significato di cultura informatica, immaginarono che fosse buona cosa mostrare una cordiale familiarità con l'argomento, che li aiutasse a conservare il posto nel caso le strane macchine cominciassero a infiltrarsi negli uffici.

Le loro ansie riguardavano anche i figli, destinati a dover imparare a usare i computer per sopravvivere alla futura era del computer. Commodore fece leva su queste ansie con uno spot, diretto al mercato americano, che mostrava come fosse possibile salvare i propri figli dall'emarginazione nel college, previo acquisto di un C64 (pensando probabilmente che tra i corsi universitari figurino sessioni di Lode Runner Championship!). Ora che la prima ondata della rivoluzione è passata, possiamo cominciare a trarre qualche conclusione sul reale significato di cultura informatica, coppia di vocaboli che sembra indicare, come contenuto più importante, la padronanza del gergo che ruota intorno ai personal. Non è realmente necessario imparare a usare un PC, nessuno vi chiederà mai durante una festa di sedervi a un tavolo e preparare uno spreadsheet. E' invece importante poter discutere dell'argomento senza commettere quegli errori che svelerebbero al mondo la vostra ignoranza nei riguardi del computer.

In altre parole, non c'è bisogno di diventare Einstein, ma al tempo stesso si deve evitare di venire additati come "sciocchi del computer". Innanzitutto, sfuggire alla sindrome da sciocco del computer significa astenersi dal fare commenti che rivelano una completa mancanza di comprensione dei meccanismi di funzionamento di un computer.

Per esempio, parlare di "programma che sta dentro al computer" vi "marchia" istantaneamente come persone assolutamente ignoranti di concetti vitali come quelli di sistema operativo, ROM e Firmware. Gravissimo, anche perché non basterà aprire il computer e guardarlo dentro per capire dove sbagliate, ma avrete bisogno di ben altre nozioni.

Un altro errore classico è non saper distinguere tra capacità di memoria (RAM) e capacità di memorizzazione (disco). I vecchi aneddoti dell'inesperto che entra in un negozio chiedendo un computer da "64 chili

di memoria" o un'espansione di memoria da 20 Mbyte dovrebbero chiarire a sufficienza il concetto.
Il problema è capire che i "kappa" non sono sempre uguali, un po' come chiedere quanti litri consuma un'automobile: di benzina? Olio? Acqua? Liquido di raffreddamento? Liquido detergente per il parabrezza? Ogni "litro" usato da un automezzo ha funzioni diverse; esattamente come su Amiga ci sono "kappa" che si svuotano quando si stacca la spina (quelli della RAM) e "kappa" che si svuotano quando si estrae il disco prima che si sia spenta la spia di funzionamento sul lettore. Una gran parte di gergo del computer si compone di iniziali e acronimi, che bisogna imparare a pronunciare nel giusto modo. Per esempio, OS (Operating System, sistema operativo) va pronunciato o-esse o, se proprio non avete paura dell'inglese, oh-es; mai, comunque, com'è scritto. Invece DOS (Disk Operating System, sistema operativo del disco) si pronuncia proprio DOS, e non di-o-esse o dee-oh-ess. Gaffe come queste potrebbero mettervi in cattivissima luce presso un uditorio di esperti. Su Amiga, dite sempre CLI e non ci-elle-i, per le ragioni esposte sopra. Naturalmente non c'è sempre la sicurezza totale: istruttivo è il caso dell'MS-DOS, pronunciato metà per iniziali e metà per acronimo: em-es-dos (che sta per Microsoft Disk Operating System, per i non esperti di computer, o di prodotti Microsoft). Un altro esempio illuminante è il codice americano standard per lo scambio di informazioni (American Standard Code for Information Interchange, Ascii): metà degli italiani lo leggono proprio asci, l'altra, correttamente, aschi. Spesso la pronuncia corretta viene imposta come una moda dagli States: è il caso della porta Scsi, small computer system interface (interfaccia per piccoli sistemi) che, in mancanza di notizie certe, veniva identificata come esse-ci-esse-i, una vera perdita di tempo per l'uomo moderno. Quando Apple (la prima a installare sul Macintosh una porta Scsi) indicò in scasi (scuzzy in inglese) la pronuncia corretta, si alzò un generale sospiro di sollievo, e gli anglofili a oltranza si premurarono immediatamente di padroneggiare la nuova pronuncia. Pochi sanno però che era stato fatto un tentativo iniziale di imporre la dizione sexy (che non traduciamo in italiano, consentitecelo), subito affossata da tutti quelli che hanno chiara la distinzione tra un connettore maschio e un connettore femmina. Sebbene non sia sempre indispensabile conoscere il significato di un acronimo, spesso è utile per evitare errori.
E' il caso di WYSIWYG: ignorare che sta per What You See Is What You Get (ciò che vedi a video è ciò che otterrai in stampa) può condurre a clamorosi errori di scrittura. Pensate a wysiwig (ciò che vedi è ciò che ottengo?) o wisiwyg (ciò che vedo è ciò che ottieni?): simili obbrobri potrebbero portare a formulare conclusioni drammatiche riguardo a ciò che si deve intendere parlando di software per l'elaborazione testi o per l'impaginazione, e di come la stampa dei loro documenti rispecchi fedelmente la loro impostazione sul video. Quando poi, una volta perfetti padroni del linguaggio dei computer, sentirete qualche neofita confondere il vostro Amiga con un Omega, non trattatelo male.
In fondo, la differenza tra un computer e un orologio potrebbe non essere così ovvia. Istruitelo da par vostro, e in poco tempo anche lui mostrerà una conoscenza completa del gergo informatico, comprese le parole davvero difficili, come multitasking o interattività. ▲

Amiga Magazine n. 8

SERVIZIO LETTORI **Compilare e spedire in busta chiusa a: GRUPPO EDITORIALE JACKSON Area Consumer - Via Pola, 9 - 20124 Milano**

A) Come giudichi questo numero di Amiga Magazine ?

- ❏ Ottimo
- ❏ Molto Buono
- ❏ Buono
- ❏ Discreto
- ❏ Sufficiente
- ❏ Insufficiente

B) Quale (i) articolo (i) o rubrica hai apprezzato di più?

Quale meno?

C) Cosa ti piacerebbe leggere nei prossimi numeri di Amiga Magazine ?

D) Ti è piaciuto il Software ?

E) Quante persone leggono la tua copia di Amiga Magazine ?

F) Possiedi un computer? Quale?

Quale (i) computer intendi acquistare in futuro?

G) Leggi altre riviste Jackson?
❏ SI ❏ NO

Quali?

H) Leggi altre riviste del settore?
❏ SI ❏ NO

Quali?

I) Oltre alle riviste dedicate al computer quali sono le tue letture preferite?

L) Quali sono i tuoi hobbies e maggiori interessi?

- ❏ Sport
- ❏ Musica
- ❏ Videoregistrazione
- ❏ Hi - Fi
- ❏ Fotografia
- ❏ Automobile
- ❏ Moto
- ❏ Viaggi

Nome
Cognome
Indirizzo
Età **Professione**
Città
Prov. **C.a.p.** **Tel.**

AMIGA

AMIGA non e' solo gioco.

AMIGA e' anche Desk Top Video, Desk Top Graphics, Desk Top Publishing, CAD, Word Processing, Musica.

AMIGA e' altro ancora.

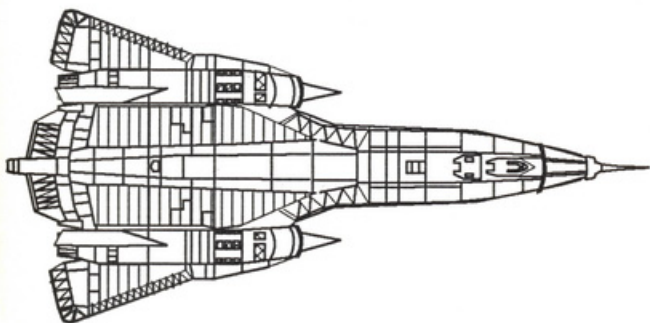
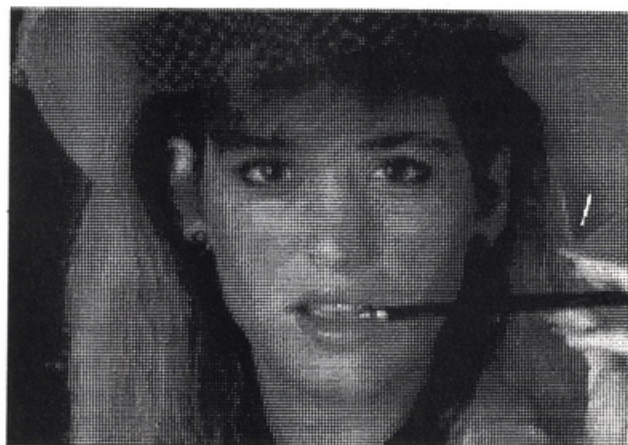
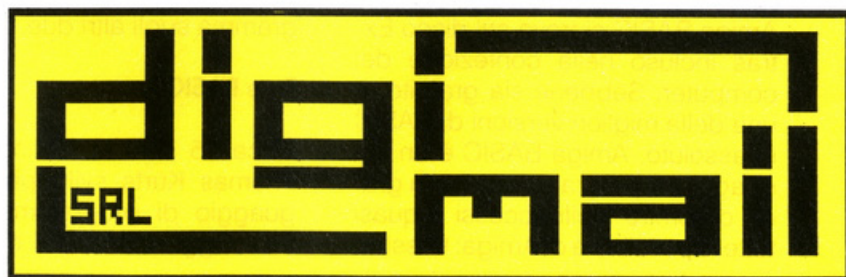
Telefonaci o vienici a trovare, potrai scoprire possibilita' molto interessanti.

Digibox, minicasse amplificate + un dischetto di demo musicali: **Lire 79.000**
Penna Ottica + un dischetto contenente un programma di disegno: **Lire 49.000**
Drive esterno per A500 mecc. Chinon, connettore passante: **Lire 249.000**
Espansione di memoria 512 Kb interna per A500: **Lire 239.000**

Tavola grafica professionale Easyl pressosensibile, ris. 1024x1024, formato A4; per A2000: **Lire 1.026.000**, per A500: **Lire 983.000**
Framer, digitalizzatore a colori in tempo reale, con potentissimo software: **Lire 1.490.000**
Flicker Fixer A2000 + super monitor CTX Multisync risoluzione 1024x768: **Lire 2.380.000**
Stampante Citizen SWIFT 24, 24 aghi emul. Nec, IBM, Epson, con kit colore: **Lire 1.250.000**

by DM-dtp

Digimail srl, Via Coronelli 10 - 20146 Milano. Tel. 02/426559-427621 dalle 10 alle 19; fax 427768 24 ore. Sala Dimostrazioni aperta al pubblico dalle 15 alle 17 dal Lunedi' al Sabato. Pagamenti RATEALI senza cambiali. Vendiamo anche per corrispondenza.

Amiga Poliglotta

Rhett Anderson & Randy Thompson

Ecco riassunte le caratteristiche di molti dei linguaggi correnti di programmazione attualmente più conosciuti.
Ci sono, comunque, diversi linguaggi specializzati di cui non tratteremo; esamineremo al contrario solo i linguaggi general purpose, adatti per ogni tipo di applicazione. Coloro che sono interessati ai linguaggi dedicati esaminino Director, un potente linguaggio progettato per grafici e animazione; ADVSYS, per la realizzazione di avventure solo testo; ARexx, un linguaggio batch simile agli script CLI.

BASIC

Il BASIC è popolare su Amiga come su ogni altro personal computer. Un tempo, il BASIC era l'unico linguaggio per computer venduto con i computer stessi.
Amiga non ha il BASIC in ROM, ma Amiga BASIC (scritto da Microsoft) è un punto di forza di questo computer. Per coloro che stessero cercando più rapidità o più potenza, ma che desiderassero comunque poter utilizzare un linguaggio che conoscono, ci sono diverse buone alternative al BASIC distribuito insieme ad Amiga.

Amiga BASIC

Certamente il più accessibile linguaggio di programmazione disponibile per Amiga è Amiga BASIC. Amiga BASIC si trova sul disco Extras incluso nella confezione del computer. Sebbene sia gratuito, è una delle migliori versioni di BASIC in assoluto. Amiga BASIC è un linguaggio di programmazione in grado di fornire facili accessi a quasi tutte le possibilità di Amiga: finestre, modi grafici, sprite, suono, mouse e così via. Inoltre è compatibile con altre versioni di Microsoft BASIC, come quelle per IBM PC e per Apple Macintosh.
I programmi BASIC scritti per questi computer girano su Amiga quasi senza cambiamenti.
Amiga BASIC è, comunque, un linguaggio interpretato, quindi più lento e "affamato" di memoria rispetto a un linguaggio di programmazione compilato.
In ogni modo, con un compilatore BASIC, come AC/BASIC, i programmi di Amiga BASIC possono essere accelerati in maniera sensibile. Se siete programnmatori occasionali, Amiga BASIC potrebbe essere il solo linguaggio di cui avrete mai bisogno.

AC/BASIC

Se il vostro atteggiamento nei confronti di Amiga BASIC diventasse più serio, potreste prendere in considerazione AC/BASIC, un compilatore della Absoft. AC/BASIC è compatibile praticamente al 100% con Amiga BASIC.
Se avete scritto qualche programma e lo volete più veloce, AC/BASIC vi potrà aiutare. La Absoft produce anche compilatori per Apple IIgs e Macintosh (la versione Mac è venduta da Microsoft).
Se avete scritto un programma per uno di questi tre computer, è relativamente facile far funzionare il programma sugli altri due.

True BASIC

Circa 25 anni fa, John Kemeny e Thomas Kurts svilupparono il linguaggio di programmazione BASIC. Oggi, il BASIC è diventato un linguaggio con un centinaio di "dialetti" diversi, ognuno incompatibile con il successivo.
True BASIC è il tentativo di Kemey e Kurtz non solo di modernizzare, ma anche di standardizzare il linguaggio BASIC.
In teoria, un programma scritto in True BASIC su un computer potrà girare senza modifiche su un altro computer dotato di True BASIC. Ma la compatibilità è veramente un aspetto necessario?
Al fine di far girare i suoi programmi su tutti i computer, True BASIC sacrifica il supporto di sprite, BOB, e il suono di tutti e quattro i canali di Amiga. Sebbene possiate trasferire i vostri programmi True BASIC anche sull'IBM PC del vostro amico, non potete accedere a molte delle caratteristiche che rendono unico Amiga.
Pur non sfruttando pienamente la macchina, True BASIC è un linguaggio ottimamente strutturato, dotato di istruzioni DO-WHILE, DO-UNTIL, CASE, routine interne ed esterne e la capacità di chiamare routine C e assembler. True BASIC è sia interprete che compilatore; questo dà vita a un ambiente di programmazione unico.
Per i programmi di sviluppo e di debugging, si utilizza l'interprete. Per il prodotto finale, scegliete Compile. True BASIC genererà un velocissimo programma in linguaggio macchina.

F-BASIC

F-BASIC è una curiosa ma potente versione di BASIC. Non si tratta di BASIC puro comunque, ma piuttosto di un miscuglio di BASIC, Pascal, FORTRAN e SNOBOL.
Eppure coloro che utilizzano il

BASIC ci si troveranno a loro agio. F-BASIC è un buon linguaggio.
Se volete andare oltre al BASIC, ma non amate il C, provate F-BASIC. Le sue strutture Record e le le sue chiamate dirette alle librerie lo rendono molto efficace; inoltre è così veloce che potreste decidere di dimenticare il C per usare unicamente F-BASIC.
F-BASIC è scritto in F-BASIC; quindi, contiene un elaborato riconoscitore di pattern che facilita la scrittura di compilatori. La gestione è la migliore in assoluto da noi esaminata (vedere il riquadro per una trattazione di Icon, l'unico linguaggio che supera nella gestione delle stringhe perfino F-BASIC).
Siete avvisati: F-BASIC non dispone di un'interfaccia Workbench, quindi dovete usare il CLI. Non è inoltre dotato di un editor integrato, il che complica la correzione di errori di sintassi.

GFA BASIC

GFA BASIC è il linguaggio di programmazione più conosciuto su Atari ST. Sebbene la versione di Amiga sia in netto ritardo di uscita, le copie beta del linguaggio sono di grande effetto.
Questa versione di BASIC ha molte istruzioni specializzate, sia per il controllo del suono che per quello della grafica.
Essa, inoltre, rende facile l'accesso alle routine della libreria di Amiga. Non importa quanti programmi GFA BASIC siano in esecuzione sul computer: è sufficiente che sia presente una copia del linguaggio. GFA BASIC verrà commercializzato dalla Michtron.

Sam BASIC

Vi ricordate il Simon's BASIC per il Commodore 64? Era una versione sofisticata in suono e grafica del BASIC 2.0.
Lo sviluppatore di Simon's BASIC ha creato Sam BASIC per Amiga. Si tratta di un BASIC molto potente, con più estensioni di qualsiasi altra versione. Sebbene il linguaggio promettesse bene un anno fa, questo programma britannico è stato penalizzato da problemi di distribuzione.

C

Il C è stato il primo linguaggio di programmazione disponibile per Amiga. E', per così dire, la lingua natale di Amiga.
Poiché molto del sistema operativo di Amiga è scritto in C, la maggior parte dei libri di programmazione di Amiga mettono a fuoco pressoché totalmente questo forbito linguaggio. Il C non è un linguaggio per principianti. Presenta difficoltà per quanto riguarda la lettura, spesso ambigua, e non perdona in caso di errori (il C è molto amico del Guru). Ma soprattutto il C è flessibile ed efficiente.
E' il linguaggio perfetto per i programmatori abituali di Amiga che vogliono trarre il più possibile dai loro computer. Attualmente esistono due compilatori C adatti ad Amiga: Lattice C e Manx C Aztec. Entrambi sono compilatori di qualità. Con un miglior controllo degli errori, un editor incorporato e un debugger integrato, Lattice C è il leader per quanto riguarda il prezzo e le prestazioni. I programmi scritti per un compilatore richiedono poche o addirittura nessuna modifica perché possano essere eseguiti anche sull'altro.

Pascal

Il Pascal è, tra i linguaggi algoritmici, il più conosciuto. Questo linguaggio non ha particolarmente attecchito nel mondo di Amiga, soprattutto perché non ne sono apparse buone versioni. Il nuovo MCC Pascal versione 2 di Metacomco cambia le cose. Malgrado sia un po' più ingombrante di Modula-2, si tratta di un Pascal ISO-standard completo, con molte estensioni specifiche di Amiga e buone prestazioni. Ha un prezzo ragionevole e una maggiore maneggevolezza rispetto a Modula-2. Purtroppo può solo essere usato da CLI, ed è privo di un editor integrato. Se vi piace il Pascal, a maggior ragione vi piacerà la versione 2 di MCC Pascal.

Modula-2

Il Pascal è un linguaggio piuttosto comune, tuttavia presenta dei problemi con gli accessi di basso livello. Ecco la ragione principale per cui il C è diventato così largamente utilizzato sui microcomputer. Il Modula 2, il fratello maggiore del Pascal, è un potente e leggibile linguaggio che si integra perfettamente con Amiga.
Tutte le versioni di Modula-2 correntemente utilizzate per Amiga hanno editor ben integrati nel sistema. Quando il compilatore trova errori di programmazione, carica semplicemente il file sorgente nell'editor, rendendo gli errori immediatamente visibili.

TDI Modula-2

TDI Modula-2 è stata la prima versione di Modula-2 utilizzabile su Amiga. Vi è scritta la maggior parte dei programmi demo. TDI ha fatto un buon lavoro di promozione del compilatore, ma permangono ancora alcuni difetti. Si tratta, inoltre, della più lenta delle tre versioni di Modula-2.

Benchmark Modula-2

Benchmark Modula-2 è un veloce compilatore a passo singolo con editor integrato. Sono utilizzabili molti moduli extra, compresi quelli che supportano la grafica IFF, semplici finestre e sistemi di chiamata C-like.

M2-Amiga

M2-Amiga è un velocissimo compilatore Modula-2. Sebbene costoso, è dotato della migliore interfaccia di tutti i linguaggi qui illustrati.

Linguaggio macchina.

Esistono circa una dozzina di assemblatori sul mercato per l.m.,

compreso qualche buon programma di pubblico dominio. Alcuni hanno editor integrati e debugger che insegnano a programmare con il microprocessore 68000 di Amiga più facilmente.
Nel momento in cui programmate in linguaggio macchina, state lavorando al livello del computer. Questo permette velocità, oltre che un eccellente controllo. Se avete programmato in linguaggio macchina su altri computer, troverete il microprocessore 68000 di Amiga sorprendentemente potente.
Esso può operare direttamente su dati di 8, 16 e 32 bit. Incorpora inoltre operazioni di moltiplicazione e divisione.

Il vostro linguaggio

Scegliere un "vostro" linguaggio di programmazione per Amiga può essere come scegliere un dessert in un costoso e rinomato ristorante. Quando ci sono a disposizione così tante buone "scelte", è difficile decidere quale sia quella giusta da operare.
Ecco il motivo per cui se volete avere un assaggio di qualche linguaggio, caricate qualche bit di codice sorgente da un bulletin board, oppure interpellate qualche user group specializzato. ▲

Sapore di esotico

Stanchi del monotono mondo dei linguaggi comuni? Se il BASIC, il Pascal, il C, il Modula-2 e il linguaggio macchina sono la versione inglese, francese, russa, latina e spagnola dei linguaggi per computer, allora qual è la programmazione analoga swahilli, hawaiana o sanscrita?
Se siete pronti per un'avventura, provate Draco, Icon o XLISP. La fatica della ricerca potrebbe essere più che ricambiata dalla soddisfazione della scoperta.

Draco

Draco è un linguaggio per computer che ha in sé un pochino di C, un pochino di Modula-2 e un pizzico di molte altre cose. La causa della somiglianza con altri linguaggi strutturati, Draco è un linguaggio elegante. Una volta padroneggiato, è molto divertente da usare. E' un buon linguaggio veloce, ma non esageratamente, all'altezza di un mediocre compilatore C. L'autore di questo linguaggio, Chris Gray, uno scrittore professionista di compilatori, è sicuramente in grado di ottimizzarne il codice. Vedremo se ne sarà capace. Il principale inconveniente di Draco è il suo isolamento. Probabilmente non sarete in grado di trovare molti programmi demo. Draco esiste solo su macchine CP/M e Amiga. Ma se una parte di voi è caparbia e cocciuta, o se non potete raggranellare la somma per comprare un vero C o Modula-2, questo linguaggio potrebbe essere quello giusto.

Icon

Non avete mai notato che c'è qualcosa di familiare in BASIC, Modula-2, Pascal e FORTRAN? Una volta che ne avete imparato uno, il secondo non è molto difficile da assimilare. Il terzo è ancora più facile. Questi linguaggi, sebbene a prima vista molto diversi, appartengono tutti alla famiglia dei linguaggi conosciuti come linguaggi procedurali. In altre parole, "un loop FOR è un loop FOR è un loop FOR" (Una rosa è una rosa è una rosa - Shakespeare, o giù di lì).
Se avete imparato alcuni di questi linguaggi e vi sentite come imprigionati, quasi fossilizzati, raccogliete una vera sfida: Icon. Icon è stato creato sulle orme di un linguaggio esistente, SNOBOL. Mentre questo linguaggio era basato su una varietà di funzioni per l'analisi di stringhe, Icon è un linguaggio universale, generalmente sufficiente per affrontare in pratica qualsiasi problema.
Icon è quasi impossibile da descrivere. Ci sono cose che con Icon potete fare in una sola riga e che invece ne richiederebbero 20 in Pascal. Icon, come il suo predecessore, è molto utilizzato in alcune università. Esiste persino un libro di testo che se ne occupa: The Icon Programming Language (Ralph E. Griswold e Madge T. Griswold, Prentice-Hall). Se vi sentite coinvolti, provatelo.

XLISP

Un altro linguaggio esotico è XLISP. Scritto da David Betz, XLISP è una versione object-oriented di LISP, il linguaggio più popolare tra i ricercatori di intelligenza artificiale. Che cosa significa object-oriented? Significa che invece di costruire procedure che eseguono un lavoro, costruite oggetti. Gli oggetti passano messaggi avanti e indietro, e possono essere basati su altri oggetti. L'idea proviene da Smalltalk, un linguaggio sviluppato al PARC, Palo Alto Research Centre, Xerox. Troverete inoltre oggetti in C++, una nuova variante di C (Lattice ha appena introdotto un compilatore C++.). Certo, sembra strano, ma la maggior parte dei nuovi modi di vedere le cose fanno lo stesso effetto. Provate XLISP.

Copiatori: arma da pirati o strumento dell'utente?

Rhett Anderson & Randy Thompson

Un'arma! Le software house potrebbero non gradire ciò che dirò, ma io non ho trovato un solo programma veramente al sicuro perfino dall'utente più onesto di Amiga.

I copiatori come Marauder II (la cui produzione è cessata quando il suo creatore si è messo a sviluppare protezioni), Project D e Raw Copy sono programmi insidiosi, che possono fare di ciascuno di noi un pirata. Provate a pensare all'immagine stereotipata del pirata, un hacker tecnologicamente sofisticato con troppo tempo libero.

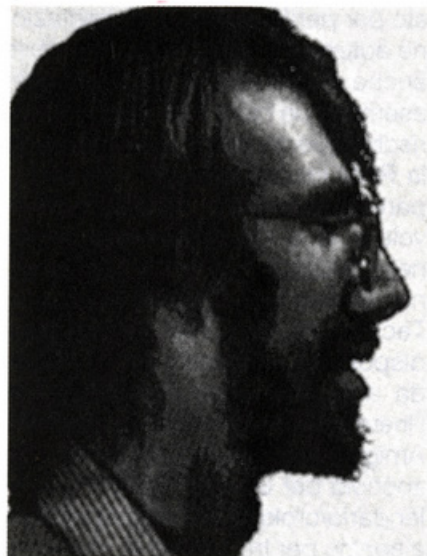
Su Amiga un pirata è uno che possiede abbastanza denaro per comprare un disco copiatore, ma non abbastanza buonsenso per riconoscere il danno arrecato ad Amiga e ai suoi utenti.

Abbiamo sentito la scusa per giustificare il possesso di un copiatore: "Gli utenti hanno il diritto di fare backup del loro software".

Questo non mi sembra molto intelligente. Dopo tutto, supponete di essere un professionista che compare su una mailing list. Se il vostro word processor va fuori uso e voi non ne avete delle copie, siete in un "mare di guai", ok? Ok, ma quale word processor è protetto? WordPerfect? No. ProWrite? No. KindWords? No.

E' raro che un programma professionale sia protetto.

Su Amiga sono i giochi a essere protetti. Avete realmente bisogno di una copia di Marble Madness? E' davvero la necessità di copie di riserva che fa vendere così tanti copiatori?

E non stiamo parlando di semplice backup. Alcuni di questi copiatori rimuovono le password predisposte dai programmatori per evitare di dover proteggere il disco. In che modo i copiatori danneggiano gli utenti Amiga?

Semplicemente, per evitare un'eccessiva diffusione illegale dei loro prodotti, le software house presentano protezioni sempre più elaborate e micidiali.

Per un po' di tempo funzionano, talvolta addirittura per l'intero ciclo di vita del gioco. Ad esempio: il nostro game favorito, Time Bandits. I rumori emessi dal disco durante il caricamento sono da ulcera allo stomaco.

Perché le software house non rinunciano alla protezione?

Perché quelle che lo hanno fatto, hanno visto le copie illegali dei loro programmi diffondersi a maggiore velocità. Le opinioni dell'utente sono le solite, già sentite.

A volte ne emerge qualcuna più interessante: "Quando si compra un prodotto, si può fare ciò che si vuole per farlo durare il più possibile". Ah, sì? Questa è nuova. E' un diritto incluso l'altro ieri nella Costituzione, per caso?

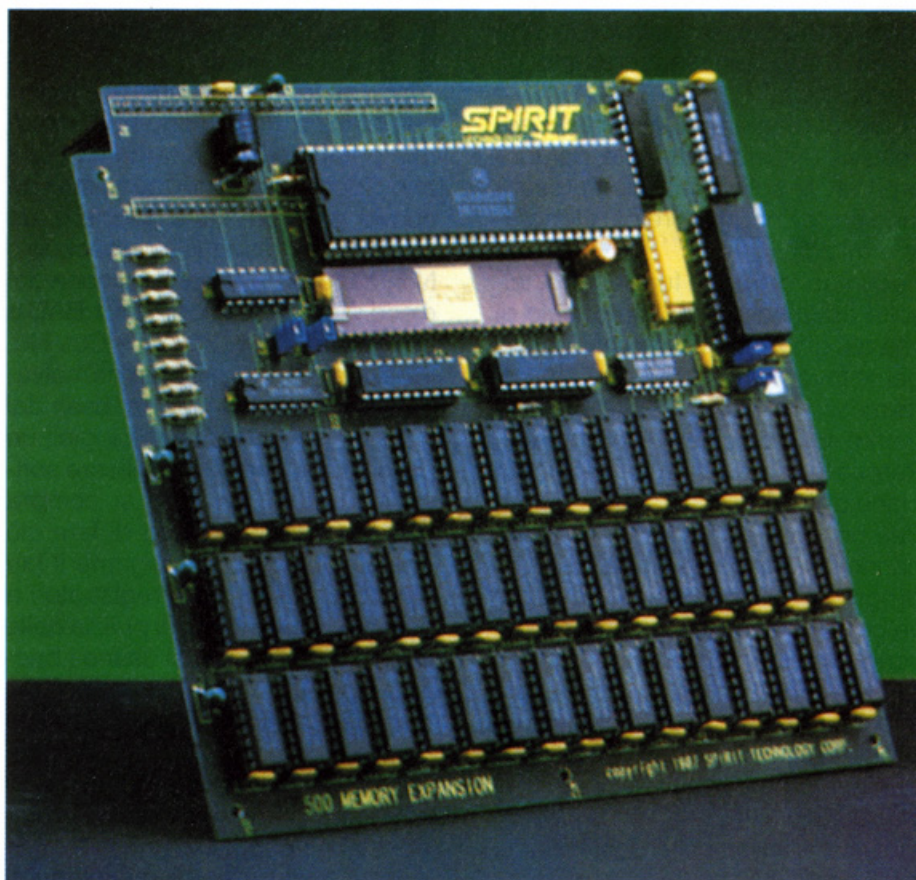
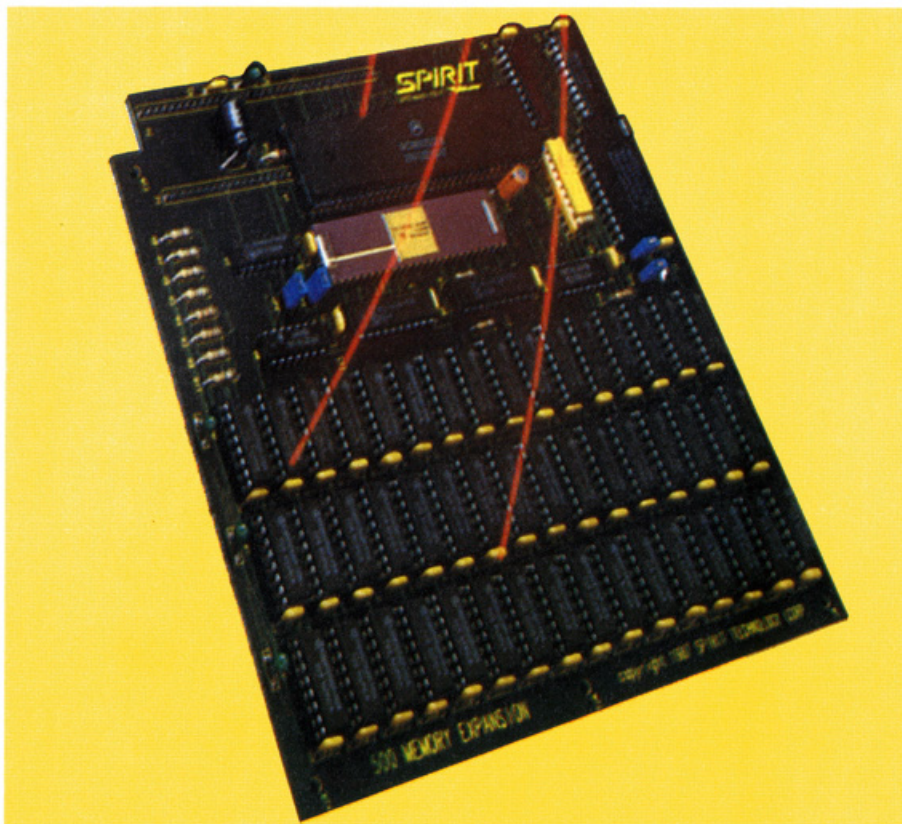
Uno strumento! Può darsi che io sia sviato da qualche esperienza traumatica avuta nell'infanzia. Forse sono solo immorale o impulsivo, ma la prima cosa che faccio quando acquisto un nuovo programma è lanciare un copiatore ed eseguire un backup.

Non parlo di trascinare un'icona del disco Workbench sopra DF1:BAD o di eseguire DISKCOPY da CLI. No, io uso uno di quei programmi malvagi, ai confini della legalità, usati dai pirati dei bassifondi tecnologici; un programma che può duplicare software protetto. Quando si compra qualcosa, si ha il diritto di fare ciò che si vuole per prolungarne il più possibile la vita. Per i registratori a cassette si usano i kit di pulizia delle testine. Per i floppy, si usano i backup. E, dato che le protezioni dei dischi sono molto diffuse, duplicare un disco impone l'uso di copiatori potenti. Se c'è qualcosa a cui si dovrebbe porre fine, sono le protezioni, non i copiatori.

(segue a pagina 24)

Inboard 500

Scott Thomas

Inboard 500, della Spirit Technology, è un'espansione di memoria per Amiga 500. Come i modelli 1000 e 2000, anche Amiga 500 consente l'accesso diretto a un massimo di nove Mbyte di RAM Gli utenti Amiga si accorgono in fretta di come siano affamati di memoria certi programmi, specialmente quelli che prevedono una gestione avanzata di suoni e grafica. I 512K di base di Amiga 500 possono essere facilmente raddoppiati utilizzando il modulo di espansione A501 della Commodore, ma per superare il Mbyte di RAM e cose diventano più difficili e costose. Il bus di espansione di Amiga 500 è, infatti, predisposto per periferiche con alimentazione autonoma, e inoltre è utilizzabile anche da altri dispositivi, come, per esempio, un hard disk. Inboard 500 risolve questi problemi espandendo la RAM internamente, senza occupare il bus esterno. La linea gradevole e la cura evidente impiegata nella realizzazione di Inboard rivelano l'impegno profuso dalla Spirit Technology nella realizzazione del dispositivo, composto da una scheda a quattro strati progettata per l'installazione sulla scheda madre di Amiga. La scheda possiede uno zoccolo per un chip 68000, un calendario/orologio scheda opzionale e spazio per tre banchi di memoria, che consentono la configurazione della scheda a zero, 0.5, 1 o 1.5 Mbyte di memoria, installando chip Dram da 120 o 150 nanosecondi, va notato che questi chip, comunemente usati per le espansioni di memoria, hanno subito negli ultimi mesi consistenti rialzi di prezzo. L'installazione di Inboard è riservata ai non sofferenti di cuore e ai non maldestri; chiunque può compiere l'operazione, ma occorre un po' di pratica e di destrezza. Innanzitutto, bisogna aprire il computer (il che invalida la garanzia). Poi bisogna rimuovere lo schermo metallico che copre la scheda madre, e rimuovere la CPU 68000 per sistemarla sulla Inboard; infine, installare Inboard sullo zoccolo del 68000, ora vuoto, e agire su un jumper presente sul chip custom Gary, saldato sulla scheda madre. La Spirit Technology fornisce istruzioni dettagliate corredate da illustrazioni, su disco e, limitatamente alle figure, su carta. Francamente, sarebbe stato meglio che anche le istruzioni fossero state immediatamente disponibili su supporto cartaceo, piuttosto che obbligare l'utente a doverle stampare o, peggio, imparare a memoria per poter procedere all'installazione. Il montaggio riserva un'altra sorpresa: Inboard va leggermente forzata all'atto dell'installazione, premendo sui componenti sottostanti. Si tratta di un'operazione che va compiuta con molta calma e cautela, per non compromettere l'integrità della scheda madre. A parte questo, l'installazione non richiede in tutto più di un paio d'ore, ma raccomandiamo comunque ai non esperti di rivolgersi a un tecnico per eseguirla. A questo punto, occorre configurare l'espansione. Come già detto in precedenza, Inboard aggiunge fino

a 1.5 Mbyte di memoria al sistema, ma dato che il suo indirizzo di partenza è identico a quello dell'espansione A501, in mancanza di quest'ultima la versione 1.2 del sistema operativo è in grado di riconoscere automaticamente la memoria addizionale. In presenza della A501, invece, gli utenti dovranno ricorrere al comando addmen, che permette al computer di individuare la RAM supplementare e aggiungerla a quella già installata.

Il software fornito dalla Spirit Technology comprende routine di aiuto per effettuare correttamente la configurazione del sistema, che implica l'intervento su cinque jumper della scheda madre, nonché sul chip Gary. La tabella 1 mostra a questo proposito le varie configurazioni possibili, secondo la quantità di RAM e la presenza dell'A501. Dalla tabella si nota come in due situazioni particolari si verifichi una perdita di memoria, precisamente con un Mbyte su Inboard più l'A501 e con 1.5 Mbyte di Inboard senza A501. I tecnici della Spirit Technology sostengono che questo problema è dovuto a problemi interni del sistema operativo, comunque superabili sempre grazie al comodo comando addmen, per semplificare ulteriormente l'uso del quale la casa costruttrice fornisce apposite utility.

Un fatto da tenere presente è poi quello del consumo di energia, visto che l'alimentatore di Amiga 500 è assai meno potente di quello dei modelli maggiori 1000 e 2000. La Commodore stessa raccomanda di non usare altri dispositivi alimentati dal computer oltre all'A501 e al drive da 3.5" A1010. In ogni caso, l'Inboard 500 consuma molto poco, lasciando un ampio margine di sicurezza all'alimentatore.

Anche la preoccupazione per un surriscaldamento del sistema è assai marginale; la scheda, infatti, è situata esattamente in mezzo al flusso di ventilazione di Amiga, e non abbiamo verificato alcuna differenza di temperatura connessa all'uso dell'espansione. In conclusione, l'Inboard 500 rappresenta una periferica complessivamente ben realizzata, i cui vantaggi superano senza alcun dubbio gli inconvenienti, da raccomandare a chi voglia espandere il proprio sistema senza occupare spazio aggiuntivo sulla scrivania, evitando la necessità di alimentazione supplementare e lasciando libero il bus esterno di espansione.

Quanto alla necessità effettiva di aggiungere memoria al proprio computer, è solo questione di tempo: anche i più scettici, con l'apparire di programmi sempre più evoluti e affamati di Mbyte, saranno costretti a ricredersi !

Inboard 500
è in vendita presso: Logitek s.r.l.
Via Golgi 60 - 20133 Milano
Tel. 02/2666274 ▲

Tabella 1 - Configurazioni di Inboard.

Auto-Config	Configurazione Inboard	Ram totale
Sì	1.5 Mbyte senza A501	1.689.664
Sì	1 Mbyte senza A501	1.427.752
Sì	0.5 Mbyte senza A501	903.464
Sì	1 Mbyte con A501	1.689.896
Sì	0.5 Mbyte con A501	1.427.728
No	1.5 Mbyte con A501	2.474.232
No	1 Mbyte con A501	1.949.944
No	0.5 Mbyte con A501	1.425.656

Tabella 2 - Consumo di elettricità di un sistema Amiga.

Scheda madre	max 1.69 Ampère
Espansione A501	max 0.40 Ampère
Drive A1010	max 0.50 Ampère
Inboard con 1.5 Mbyte Ram	max 0.65 Ampère
Totale	max 3.24 Ampère

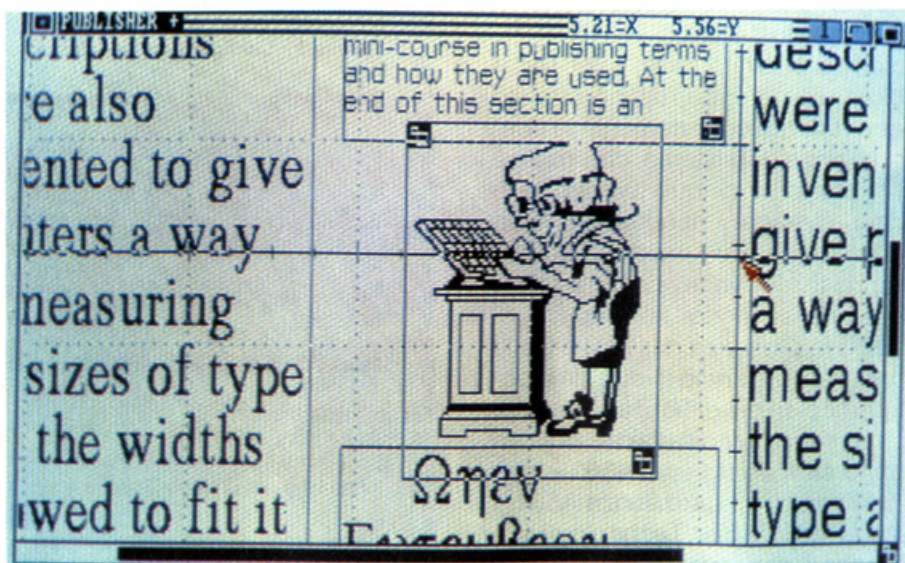
Speciale DTP per Amiga

Analizzando le caratteristiche dei più noti programmi di Desktop Publishing disponibili sul mercato, vedremo che "l'ultimo nato" della Commodore non ha niente da invidiare ad altre macchine più professionali.

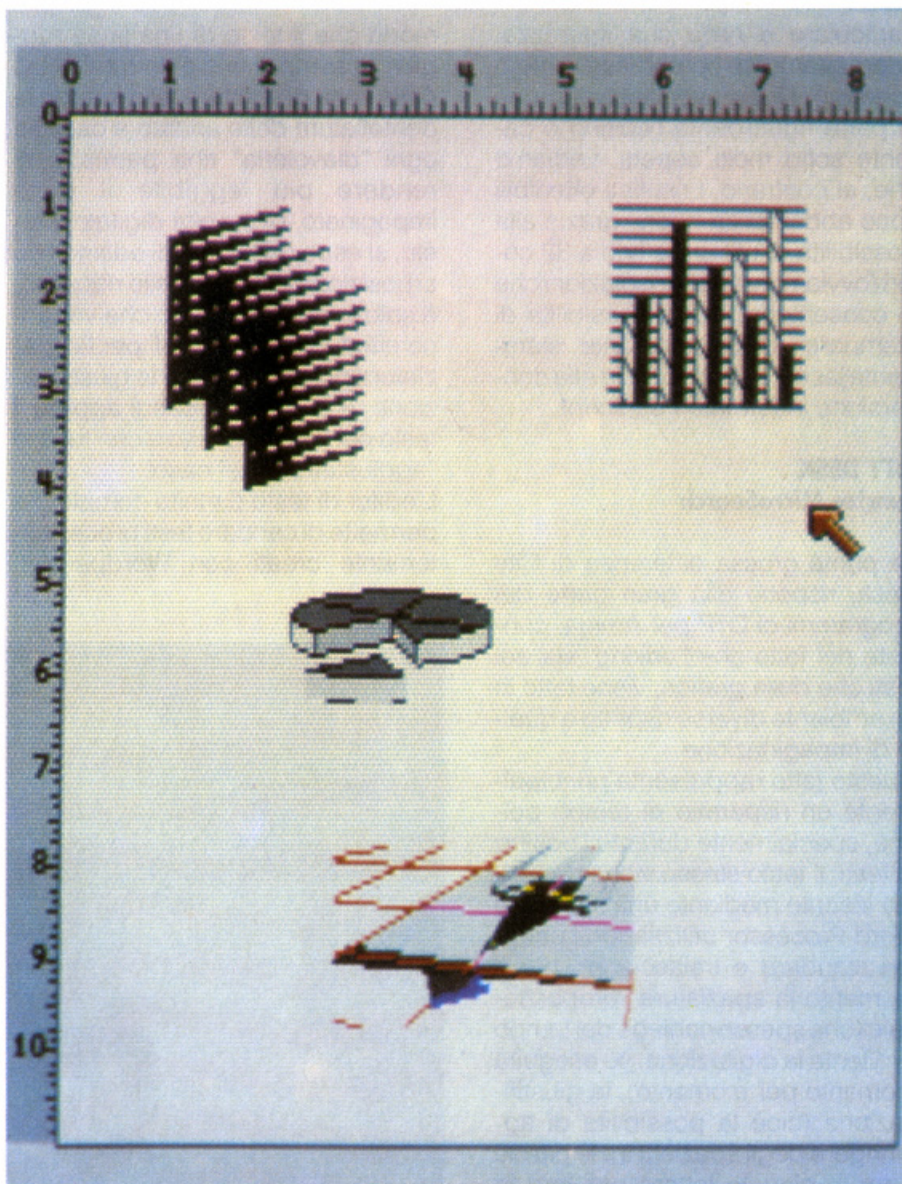
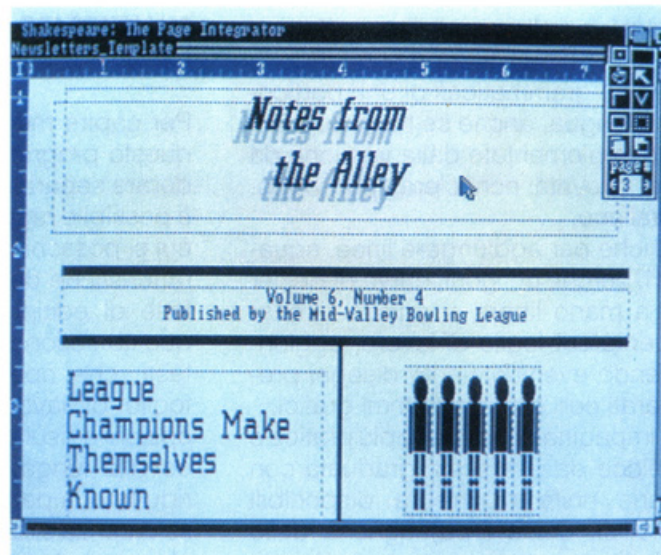
Stefano Albarelli

Quando il concetto di Desktop publishing (termine che letteralmente significa editoria da tavolo, oppure in altro termine videoimpaginazione) venne scoperto, molte persone si convinsero che il suo utilizzo fosse solo ed esclusivamente destinato a grandi case editoriali, poiché un'impresa del genere richiedeva riguardevoli investimenti in equipaggiamenti e software: era una falsa immagine.
Ora basta avere un Amiga, una qualsiasi stampante ad esso collegabile e un buon programma di Desktop Publishing; si preparano le figure e i testi, li si posiziona all'interno della (o delle) pagine, come meglio si crede, e il lavoro è fatto.
La materia prima (Modello di Amiga, Stampante e Programma) va però scelta con attenzione in base alle proprie esigenze. In questo articolo vi "presenteremo" i più noti programmi di DTP (DeskTop Publishing) disponibili al giorno d'oggi sul mercato, e vi mostreremo i pregi e i difetti di ognuno di essi, permettendovi di scegliere il programma che meglio si adatta alle vostre esigenze.
I programmi che abbiamo provato per voi sono: PUBLISHER +, CITY DESK della Sunrize MicroSearch, SHAKESPEARE della Infinity Software, PROFESSIONAL PAGE e PAGESETTER della Gold Disk.

PROFESSIONAL PAGE
Gold Disk

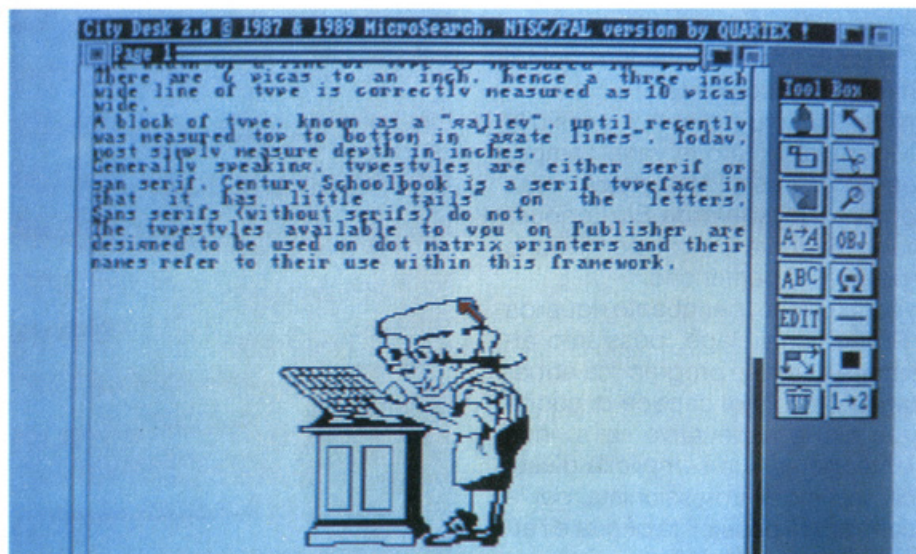
Tutte le opzioni e le scelte possono essere effettuate tramite "menu a tendina" o mediante un menu a icone presente sul lato destro dello schermo.
L'editor di testi opera direttamente sul foglio di lavoro e, grazie a numerose opzioni tra le quali il "taglia-incolla" e "ricerca-sostituzione", permette una gestione semplice e pratica del testo.
E' possibile, inoltre, caricare dei testi scritti con WordPerfect, TextCraft e Scribble.
Un'ultima caratteristica molto interessante riguardo l'editor di testi

consiste nella possibilità di effettuare le mandate a capo seguendo le regole grammaticali di una particolare lingua, anche se tra le possibilità implementate dalla versione da noi provata non c'era, purtroppo, l'italiano.
Anche per aggiungere linee, riquadri, cerchi, poligoni, curve di Bezier e a mano libera si agisce direttamente sul foglio di lavoro, aggiungendo eventualmente disegni preparati con altri programmi grafici.
L'impaginazione è resa più pratica e veloce da una scala graduata con varie unità di misura disponibili (pollici, cm e Pica) ognuna delle quali permette suddivisioni più rade o più fitte. Inoltre, è possibile far apparire sul foglio di lavoro una griglia, anch'essa ridefinibile, come la scala graduata.
Il foglio di lavoro può essere visualizzato sia in alta risoluzione (640 x 512) sia in media risoluzione (640 x 256) ed è possibile effettuare cinque livelli di ingrandimento, dalla pagina intera al WYSIWYG ("What You See Is What You Get" , ciò che vedi è ciò che ottieni). Particolare e molto interessante, per chi possiede una stampante a colori, è la possibilità di utilizzare fino a 16 colori, per ottenere pagine variopinte e originali.
E', inoltre, possibile trasformare la pagina creata in formato POSTSCRIPT, un linguaggio utilizzato per comunicare tramite entità astratte il contenuto di una pagina, in modo da poterla stampare mediante stampanti Laser, e ottenere quindi un risultato eccellente.
Infine, per i più raffinati, è possibile dividere tra di loro le varie componenti di colore di una determinata pagina (Rosso-Verde-Blu oppure Ciano-Magenta-Giallo) per inviarle a particolari periferiche.
In conclusione, per quanto riguarda il Professional Page, possiamo affermare che è un programma abbastanza completo, capace di soddisfare sia le aspettative del principiante, per la sua semplicità d'uso, che quelle del professionista, per la ricchezza di possibilità offerta e l'attendibilità del prodotto.

SHAKESPEARE
Infinity Software

Per capire meglio pregi e difetti di questo programma bisogna considerare separatamente i risultati che è possibile raggiungere e il modo in cui si possono ottenere, cioè le caratteristiche dei tool da utilizzare in fase di editing. Analiziamo prima questo secondo aspetto: l'editor di testi, che opera direttamente sul foglio di lavoro, presenta poche opzioni e risulta, quindi, poco pratico alla lunga; anche per quanto riguarda la parte grafica, una grossa carenza è rappresentata dal fatto che non è possibile aggiungere nessuna grafica (neanche primitiva, come lo può essere una linea o un riquadro) che non sia stata precedentemente preparata con un programma grafico separato. Anche l'impaginazione è poco pratica, a causa della completa mancanza di una griglia, alla quale supplisce una scala graduata ai lati dello schermo (è comunque più difficile posizionare testi e grafica riferendosi solo ad una scala graduata). Vediamo infine, per quanto riguarda la fase di editing, che nonostante sia possibile utilizzare pressoché tutte le risoluzioni, non esiste alcuna possibilità di effettuare ingrandimenti a vari livelli di una pagina, ma solo di vederla nel

particolare o nella sua interezza, adeguatamente compressa in metà schermo. Dopo aver appurato che la parte riguardante l'editing è carente sotto molti aspetti, vediamo che, al contrario, i risultati ottenibili sono abbastanza buoni, grazie alla possibilità di utilizzare fino a 32 colori (ovviamente nelle risoluzioni che lo consentono) e alla possibilità di stampare anche mediante stampante laser, sempre grazie alla conversione in formato Postscript.

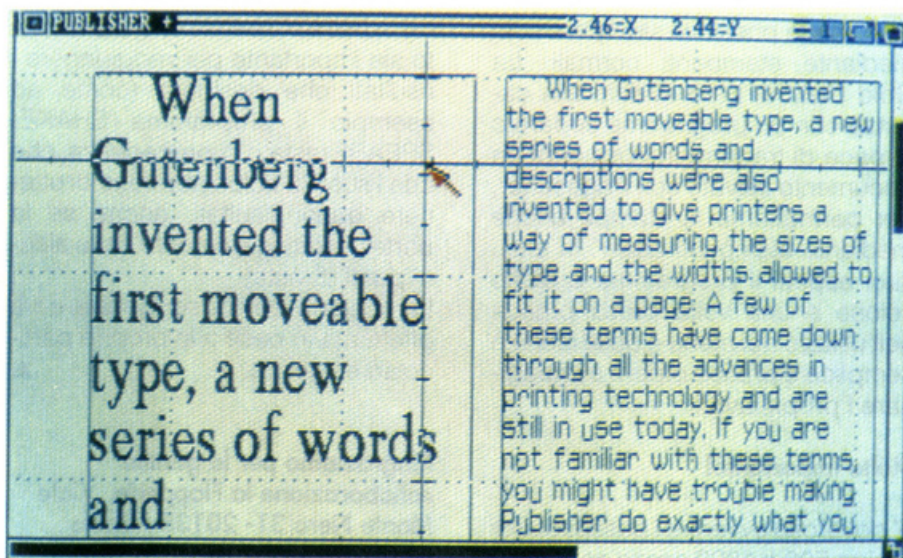
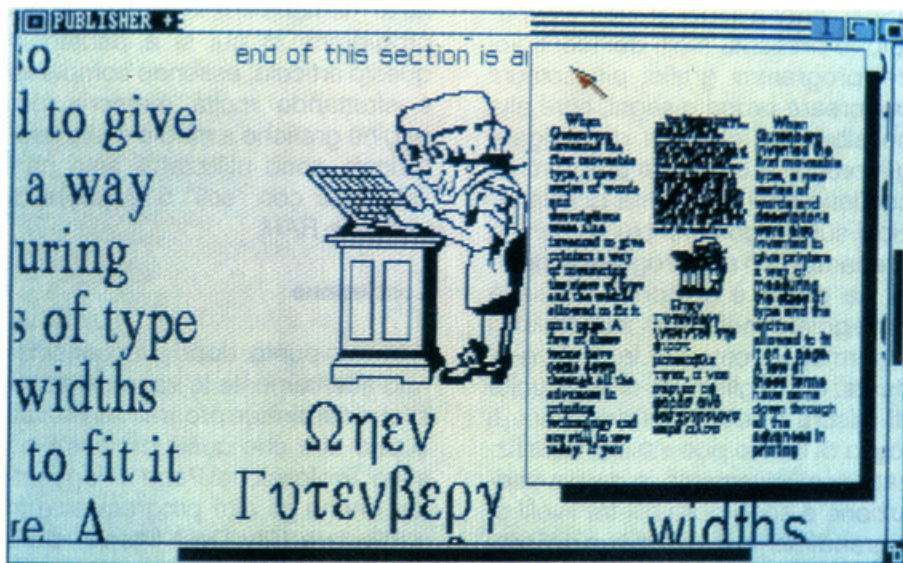
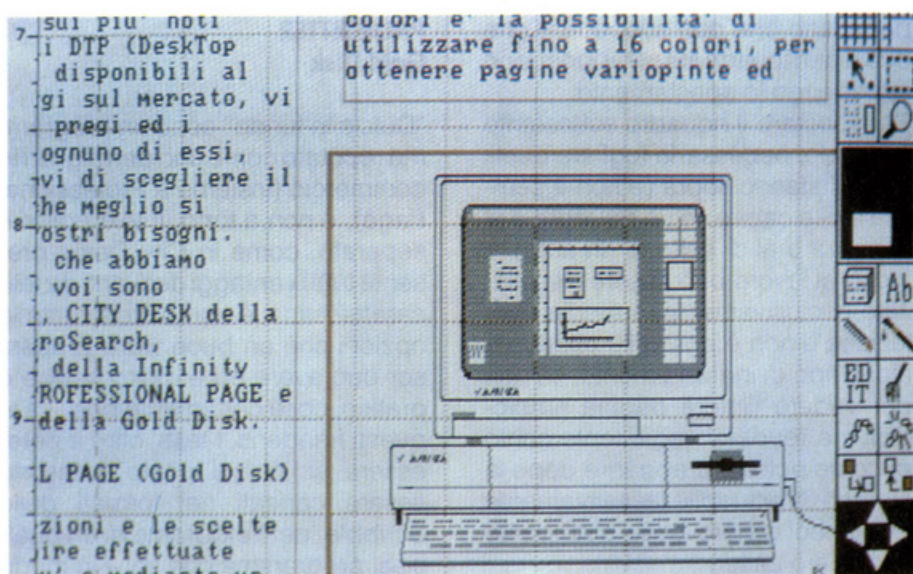
CITY DESK
Sunrize MicroSearch

La prima grossa differenza di City Desk, rispetto alla gran parte dei programmi di DTP per Amiga, consiste nel fatto che l'editing, sia dei testi che della grafica, viene fatto in un ambiente diverso rispetto a quello di impaginazione.
Questo fatto rappresenta principalmente un risparmio di tempo poiché, specialmente durante l'editing di testi, il testo stesso viene dapprima inserito mediante una specie di Word Processor utilizzando i caratteri standard e tralasciando per il momento la spaziatura proporzionale (che spesso richiede del tempo e rallenta la digitazione, se eseguita momento per momento), la giustificazione (cioè la possibilità di aggiungere degli spazietti tra le parole e tra le singole lettere per fare in modo che il testo di una linea raggiunga sempre uno o entrambi i lati della zona di scrittura, eliminando le dentellature delle andate a capo) e ogni "diavoleria" che permette di rendere più leggibile il testo impaginato. Una volta digitato il testo, si esce dalla fase di editing e lo si posiziona in un apposito riquadro; è solo in quel momento che vengono effettuati tutti i calcoli per la spaziatura proporzionale e la giustificazione, e in pochi secondi appare il testo nel font prescelto e con tutte le "aggiustature" del caso.
L'editor di testo è molto completo e permette di caricare testi precedentemente creati con Wordperfect, Scribble, Notepad o con un qualsiasi Text Editor che salvi in modo ASCII, e permette, eventualmente, la mandata a capo secondo la lingua (vedere Professional Page).
Anche il tool grafico, come accennato precedentemente, lavora in un ambiente separato da quello dell'impaginazione, e permette di creare delle figure sul posto, mediante alcuni tool tipici dei più comuni programmi grafici (linee, cerchi, curve ecc...) oppure di caricare immagini create da altri programmi grafici.
La griglia, anche se un po' stilizzata (vengono tracciati semplicemente dei puntini dove le immaginarie linee orizzontali e verticali si incrocia-

no) è stata implementata, e invece della scala graduata è stata offerta la possibilità di aprire una finestrella posizionabile, all'interno della quale vengono visualizzate in tempo reale le coordinate del cursore. Il foglio di lavoro può essere visualizzato su di uno schermo in alta risoluzione o in media risoluzione, ed è possibile effettuare l'ingrandimento della pagina a sei differenti livelli. Il testo e la grafica possono essere di sedici colori differenti, per la gioia dei possessori di stampanti a colori,
Inoltre, la stampa può essere eseguita mediante stampanti normali, mediante stampanti laser (sempre tramite la traduzione in linguaggio Postscript), mediante la HP Laserjet, e in modo Virtual Page.

PUBLISHER +

La prima cosa che colpisce di questo programma è una grossa carenza per quanto riguarda l'editor di testi: opera direttamente sul foglio di lavoro e riassume in se tutti i difetti derivanti da tale caratteristica (a cui si accennava parlando di City Desk). Il testo digitato appare lentamente sullo schermo e, a chi ha una sufficiente familiarità con la tastiera, può accadere di digitare una frase e di dover poi attendere alcuni secondi (senza esagerare!) prima che il programma finisca di visualizzarla sullo schermo. Tale problema può essere superato preparando i testi con un Text Editor che salvi in ASCII, ma questa soluzione non rappresenta senz'altro il massimo della praticità. Per quanto riguarda la grafica, è possibile creare linee (orizzontali o verticali) e riquadri vuoti o riempiti, con un particolare pattern, oltre che caricare delle figure preparate con altri programmi grafici. La griglia esiste, ma è poco chiara e molto lenta al suo apparire quando ci si sposta lungo la pagina, e a questo difetto supplisce parzialmente una singolarissima scala graduata che si sposta seguendo il cursore (in modo che le scale graduate orizzontali e verticali si incrocino sotto il cursore). L'impaginazione può risultare a volte difficoltosa per il fatto che può succedere che due o più riquadri si sovrappongono impedendo lo spostamento.
Per spostare il riquadro sottostante è, perciò, necessario togliere quelli che gli stanno sopra (e non è sempre facile capire se un riquadro è al di sopra o al di sotto di un altro). Il foglio di lavoro può essere visualizzato esclusivamente in media risoluzione e non è possibile effettuare alcun tipo di ingrandimento, se non per vedere l'intera pagina rimpicciolita e rendersi vagamente conto di come potrebbe apparire dopo la stampa, effettuabile tassativamente in bianco e nero e su stampante normale o Laser.

PAGESETTER
Gold Disk

"Dulcis in fundo" ecco un programma reputato come uno dei migliori in commercio (insieme a Professional Page), e non a torto. Il text editor è separato, come in City Desk, presenta tutti i vantaggi derivanti da tale caratteristica; è completo di tutte le opzioni che un buon word processor può avere ed è molto veloce e pratico, cosa certamente positiva in questi frangenti. I testi, oltre a poter essere scritti sul posto, possono essere caricati nei formati dello Scribble, del TextCraft e di un qualsiasi programma che salvi in modo

ASCII. Anche il tool grafico è separato, e presenta molti dei tool tipici dei programmi grafici più comuni per creare propri disegni, oltre alla possibilità di caricare delle figure già pronte (il disco del programma contiene ben 13 pagine di illustrazioni sugli argomenti più comuni) o preparate con altri programmi grafici. La griglia è composta da linee tratteggiate molto ben individuabili e permette, come per la scala graduata, di scegliere tra diverse unità di misura e relative suddivisioni. Il foglio di lavoro può essere visualizzato esclusivamente in media risoluzione e sono possibili tre livelli di ingrandimento. L'unico neo del programma è che non è possibile creare documenti a colori e, dal programma, è possibile stampare solo mediante stampanti normali. La Gold Disk ha però ovviato alla carenza con un programma separato capace di tradurre in Postscript un documento salvato con Pagesetter, per permetterne la stampa anche mediante stampanti Laser. In tutti i suoi aspetti il programma è molto veloce e una volta presa pratica nell'utilizzo dei menu e delle icone è semplice e pratico creare e impaginare i propri lavori.

Molto importante!

E' doveroso avvertire i possessori di Amiga 500 o 1000 senza espansione di memoria che la gran parte dei programmi di cui si è parlato in questo articolo, essendo complessi e sfruttando molta memoria per pagine grafiche a media e alta risoluzione, sono utilizzabili solo parzialmente con "soli" 512 KByte di memoria RAM.

Conclusione

A questo punto, dopo aver considerato attentamente le varie caratteristiche dei cinque programmi provati si può dire che quelli più completi sono: Professional Page e Pagesetter: anche gli altri programmi, e in particolare City Desk, hanno però alcune caratteristiche che li rendono unici in particolari aspetti, e perciò adatti a chi pensa che tale aspetto sia importante per raggiungere i risultati che desidera (come ad esempio il programma SHAKESPEARE testato in precedenza, che con i suoi 32 colori permette di ottenere buoni risultati, anche se la parte di editing è carente sotto alcuni punti di vista).
La scelta è quindi soggettiva e va effettuata in base alle proprie particolari esigenze. ▲

Ringraziamo per la gentile collaborazione la Flopperia, Viale Monte Nero 31- 20135 Milano tel.02/55.18.04.84

(segue da pagina 17)

Copiatori: arma per pirati o strumento dell'utente?

Quando apparvero i videoregistratori, le stazioni televisive e i produttori tentarono di arrestarne la produzione. Sostenevano che la gente avrebbe rubato i loro prodotti copiandoli e passandoli agli amici. I produttori di software si preoccupano allo stesso modo. Ma non si può abolire un prodotto solo perché qualcuno ne abusa.
Con un coltello da cucina si può uccidere, ma il rimedio non è abolire le posate. Non giustifico la pirateria, ma i programmi di copia svolgono una funzione vitale. Senza di essi non avrei nemmeno comprato un computer. Copiano molto più velocemente di qualunque Workbench, e non si fanno problemi se un programma è protetto. Sono sorpreso dalla posizione presa da certi individui che si reputano più "onesti di altri". Scendi dal tuo piedestallo e confessa: ho sentito i rumori di Marauder provenire dal tuo ufficio. Forse non stai piratando software, ma sicuramente stai usando uno di quei programmi che tanto condanni. Certo, la maggior parte dei programmi copiati sono giochi.
Ma ho il diritto di copiare anche quelli. Su Amiga il 75% del software è costituito da giochi, e per molti questa è la ragione della scelta. Non vogliono spendere decine di biglietti da mille per l'ultimissima novità solo per vedere la loro unica copia rovinarsi. Risparmia il fiato, mister. Finché ci saranno le protezioni, i programi di copia rimarranno strumenti utili e vitali. ▲

Guida all'acquisto dei giochi d'azione

Storie fantastiche combinate con grafica fuori dal comune portano sul vostro schermo avventura e divertimento. Ecco una lista di giochi che vi coinvolgeranno in incredibili avventure !

Caroline D. Hanlon

• Giochi spaziali e di fantascienza

Alien Fires
Paragon Software/Distribuito dalla Electronic Arts/512K, Kickstart v. 1.2

In questo game i giocatori interpretano il ruolo del Signore del Tempo, il quale può oltrepassare liberamente e senza sforzo alcuno, la barriera temporale sia in un senso che nell'altro.
I personaggi possono essere ridefiniti, regolando i parametri di forza e debolezza nel combattimento, accortezza, destrezza, e rapidità. All'inizio del gioco il protagonista, cioè tu, viene mandato in un lontano futuro su Galaxy's End, un piccolo pianeta sperduto ai confini dell'universo galattico.
Lo scopo della tua missione è quello di ritrovare Samuel Kurtz, un uomo misteriosamente scomparso, creatore di un apparecchio per il trasporto temporale che deve essere distrutto. Le caratteristiche del gioco includono una colonna sonora rock digitalizzata, grafica tridimensionale a scorrimento, e voci sintetizzate.

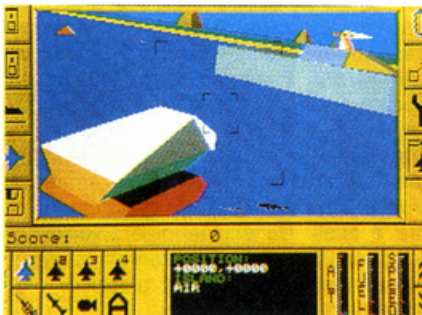
Andromeda Mission
Demonware

In Andromeda Mission, il gocatore ha il compito di salvare la propria razza da un maligno alieno.

Captain Blood
Infogrames

Un gioco spaziale con schermi realizzati con le tecniche di grafica frattale e a vettori. Il capitano Blood deve cercare e distruggere i propri cloni sparsi per tutta la galassia, prima che essi prosciughino le sue energie.

Carrier Command
Rainbird

E' il Giugno 2166, la vostra missione è di popolare una serie di isole vulcaniche nell'oceano meridionale prima che lo STANZA prenda il controllo.
Siete al comando di una portaerei e avete il controllo delle armi delle quali è equipaggiata la nave, uno squadrone di caccia comandati a distanza, e di una divisione d'attacco anfibia.
L'azione arcade si svolge in tre dimensioni, nella confezione sono acclusi un riassunto illustrato della missione, un guida operativa, una colonna sonora su audio-cassetta e un adesivo.

Charon 5
Mindware International/512K

Questo gioco spaziale combina strategia e azione arcade.
Il giocatore deve combattere contro l'intergalattico Charon 5. Gli schermi presenti nel gioco sono più di 5400, e tutti colorati, i livelli di gioco sono 11 e la musica e i suoni sono stereo.

Empire
Interstel/Distribuito dall'Electronic Arts

In questo gioco spaziale di strategia potete trovare combattimenti, esplorazione e intelligenza artificiale. I giocatori devono spedire i propri combattenti su pianeti distanti per formare eserciti, nazioni e per raccogliere le risorse che vi si trovano. Lo scopo del gioco è di acquisire il completo controllo della galassia. Sono più di 30 i comandi previsti dal gioco.

Extensor
DigiTek

Un gioco dalla trama spaziale, nel quale dovete competere in una gara motociclistica a tre dimensioni nei deserti di Marte. Ci sono 24 livelli di difficoltà.

Fire and Forget
Titus Software

L'Organizzazione per la Liberazione Intergalattica minaccia di distruggere la terra. Spetta a voi il compito di salvare il pianeta.
Come comandante del Thunder Master, l'ultima macchina da guerra di cui dispone la terra.
Il giocatore controlla un motore V-16 triplo-turbo con quattro ruote motrici e missili a propulsione tetranucleare.
Un secondo giocatore può controllare l'unità di lievitazione magnetica Thunder Cloud. Ci sono tre livelli e sei conflitti che variano dalla guerriglia alla guerra globale.

Hitchhier's Guide to the Galaxy
Infocom

La casa di Arthur Dent sta per venire spazzata via per lasciare spazio ad una circonvallazione autostradale. Lo stesso destino attende il pianeta terra. Il giocatore parteciperà a una serie di avventure intergalattiche nel tentativo di risparmiare dalla distruzione la propria dimora.

Obliterator
Psygnosis/512K

Drak, l'ultimo Obliterator, è una macchina da combattimento geneticamente migliorata che è stata convocata dal consiglio della Federazione per proteggere la terra. La sua missione è quella di infiltrarsi in un incrociatore usando un prototipo di trasportatore di materia e di distruggere la nave.

Off Shore Warriors
Titus Software

Dopo l'invasione da parte di un popolo di extraterrestri pacifici, sulla Terra ha preso piede un nuovo sport.
In queste gare, alcune potenti barche gareggiano l'una contro l'altra e contro gli elementi naturali in competizioni che hanno luogo su alcuni dei più grandi laghi del pianeta.
Ogni barca è equipaggiata di soli due missili e di un capitano. Il vincitore è colui che riesce a terminare la gara vivo.

Pioneer Plague
Antic Publishing/512K, joystick raccomandato

In questo gioco fantascentifico, il giocatore deve impedire ad una nave spaziale-robot (della quale si è perso il controllo) di entrare nell'atmosfera. La sonda Pioneer Mark IV era stata progettata per trovare pianeti che potessero ospitare la vita umana. Purtroppo la sonda è impazzita e distrugge qualsiasi cosa incontra sul suo cammino. Scegliendo tra quattro monitor nella sala di controllo del LifeStar, il giocatore può viaggiare sull'aeronave, spostare la LifeStar su un altro pianeta, attivare il simulatore di programmazione di navi teleguidate o salvare e caricare percorsi di navi. Le navi teleguidate e i missili a fotoni possono essere usati per impedire alla sonda di raggiungere un altro pianeta. Gli strumenti di controllo aiutano ad osservare lo svolgimento dell'azione. La grafica del gioco è in HAM-mode e gli schermi a colori sono 4096.

Quizam!
Interstel/Distribuito dalla Electronic Arts

Quizam! è un gioco per un massimo di otto giocatori, con otto schemi di gioco, otto livelli di difficoltà e più di 2000 domande a scelta multipla, che il giocatore deve decifrare per poter accedere agli otto satelliti in orbita attorno alla terra. Le categorie sono due: la prima include sport, cultura, giochi, TV e potpourri; e la categoria "giorni di scuola" con domande che riguardano il vocabolario, storia, arte e altre materie. La confezione include anche "Quizzer!" un programma che consente ai giocatori di stabilire le proprie domande e risposte.

Reach for the stars, Third Edition
Strategic Studies Group/Distribuito dalla Electronic Arts

Da uno a quattro giocatori competono per colonizzare e governare gli imperi dello spazio, che debbono essere costruiti e mantenuti apportando delle migliorie all'industria e all'ambiente e costruendo navi da guerra. Ci sono quattro classi di navi da guerra, di trasportatori ed esploratori. Le opzioni del gioco includono: stelle nove, disastri naturali, detriti solari e xenofobi. E' accluso un tutorial.

Roadwar 2000
Strategic Simulations

E' l'anno 2000, gli Stati Uniti sono sull'orlo della distruzione a causa di una guerra batteriologica. Al giocatore viene assegnato il compito di localizzare otto scienziati e di portarli in un laboratorio segreto sotterraneo, per mettere a punto un siero salva-vita. La ricerca è resa più ardua e pericolosa dalle orde di esseri mutanti e di bande rivali che il giocatore incontra nel suo viaggio.

Roadwar Europa
Strategic Simulations/512K

E' il seguito di Roadwar 2000 e un gruppo di terroristi minacciano di far esplodere cinque dispositivi nucleari nell'Europa del ventunesimo secolo. Incaricato dagli Stati Uniti, il giocatore guida una banda contro i terroristi per trovare e disinnescare le bombe e poi distruggere i capi dei terroristi. Mutanti, cannibali e bande rivali tentano di fermare il gruppo di soccorso, armato di pistole, balestre e arieti. Gli equipaggi e i veicoli di Roadwar 2000 possono essere trasferiti a questa versione, oppure il giocatore può stabilirne di nuovi.

Roadwars
Arcadia/Distribuito dalla Electronic Arts

Nel venticinquesimo secolo, la Federazione Galattica è al governo, e i computer e i robot svolgono tutto il lavoro. Le lune sono collegate da autostrade controllate dai computer. Quando uno di questi si guasta, il giocatore, comandante di un carro armato-sfera, viene mandato a riparare l'autostrada e spazzare i detriti aiutato da un cannone al laser.

Rocket Ranger
Cinemaware

Gli scienziati del ventunesimo secolo viaggiano a ritroso nel tempo sino al 1940 per avvertire l'eroe che i nazisti vinceranno la seconda guerra mondiale. Lo riforniscono di una pistola a raggi, una tuta spaziale e un decodificatore segreto cosicché possa ostacolare i nazisti, cambiare la storia e salvare l'umanità. Questo gioco interattivo è basato sui serial americani del sabato mattina e include sequenze arcade, un intreccio non lineare, musica e suono.

Rubicon Alliance
Datasoft

Il pianeta Nono tenta di distruggere l'alleanza del Rubicon formatasi tra gli otto pianeti del sistema stellare Hyutarian.
Voi, entrando nei panni del giocatore, assumerete il ruolo di Hawkins, un combattente spaziale Starfox, il quale intraprende una missione nella quale deve superare ben otto stadi per trovare e sconfiggere Nono e quindi per salvare l'alleanza.

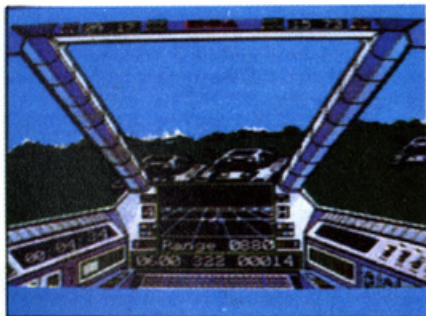
Scary Mutant Space Aliens From Mars
ReadySoft

Scary Mutant S. A. F. M. è un'avventura di testo e grafica multitasking con schermate grafiche digitalizzate ed effetti sonori suggestivi. Usando sequenze animate e mappe istantanee, il giocatore deve imparare a manovrare uno Zapometer Dryfon 3, disarmare il dispositivo Doomsday Ion-Beam e trovare la strada della salvezza nel labirinto di Nettuno.

Silicon Dreams
Rainbird

E' un'avventura che combina tre giochi minori. Il giocatore è un colonizzatore del pianeta Eden nel XXIII secolo. Nel primo gioco, Snowball, il giocatore si risveglia dallo stato d'ibernazione su un'astronave da trasporto diretta ad Eden. In Return to Eden, l'equipaggio dello Snowball si sposta nella città di Enoch, su Eden. Infine, in Worm of Paradise, il giocatore deve indovinare un modo per risolvere il problema ad Enoch.

Skyfox II: The Cygnus Conflict
Electronic Arts

In questra seconda parte di Skyfox, il giocatore pilota ancora il caccia spaziale a velocità warp, Skyfox, per combattere per la Federazione della Costellazione del Cigno. Lo Skyfox è equipaggiato con frangitori a neutroni, bombe a impulsi fotonici, mine antimateria e altre armi ancora; può viaggiare ad una velocità di 9000 chilometri al secondo. Ci sono dieci scenari di battaglia che coprono un'area di più di 50 basi stellari. Al termine di ogni missione, la prestazione del giocatore viene valutata in uno schermo di sommario delle missioni. L'azione si svolge in grafica tridimensionale ad alta velocità.

Slaygon
Microdeal

Slaygon è un sofisticato robot militare che non può essere arrestato dalle armi convenzionali.
Il robot viene mandato al laboratorio ciberdinamico per distruggere il computer principale, far esplodere il magazzino e ostacolare i piani di dominazione del mondo. Uno speciale dispositivo rende il robot invisibile e un radar a corto raggio avverte il robot dei pericoli.
Degli schermi protettivi aiutano ad assorbire l'energia distruttiva, mentre un contenitore consente di depositare degli oggetti per uso futuro.
Un pannello informativo fornisce l'indicatore del livello di energia, un indicatore direzionale e una mappa a volo d'uccello dei movimenti del giocatore.

Space Quest I: The Sarien Encounter
Sierra-On-Line

Roger Wilco, ingegnere addetto al miglioramento delle condizioni sanitarie, precipita su un pianeta alieno e affronta molteplici avventure: mescolanze di alieni al Keronian Rock Palace, viaggi in giro per la galassia su una nave spaziale di seconda mano e scoperta di nuove forme di vita. Il gioco contiene anche interessanti sequenze arcade.

Space Quest II: Vohaul's Revenge
Sierra-On-Line

Vohaul's Revenge è il seguito di Space Quest: The Sarien Encounter della Sierra. In questa avventura, Roger Wilco, un ingegnere per il miglioramento delle condizioni sanitarie ed eroe spaziale, tenta di sconfiggere il malvagio scenziato Sludge Vohaul.
Il gioco presenta grafica animata, nello stile dei cartoni animati.

Space Quest III: The Pirates of Pestulon
Sierra-On-Line

Roger Wilco combatte i pirati di Pestulon per salvare due autori di software, I due Tipi di Andromeda, dalla prospettiva di scrivere giochi arcade senza vita. Il giocatore deve riuscire ad infiltrarsi nel Scumsoft Software Empire per liberare gli autori. Questo gioco è il terzo della serie Space Quest.

Space Racer
Broderbund

Il giocatore rappresenta il pianeta Terra nelle gare spaziali, che nel venticinquesimo secolo si tengono ogni tre anni e coivolgono vari pianeti. Il giocatore deve competere per la propria vita in tre mondi alieni, evitare gli avversari, spingerli nelle trappole di velocità, o lanciarli fuori dall'universo. Il gioco presenta animazione e grafica tridimensionale.

SpaceSpuds
Haitex Resources/Distribuito dalla Apache technologies/Minimo 512K

SpaceSpuds è un gioco dalla trama spaziale progettato per essere usato con il Sistema Stereoscopico di Visione degli X-Specs 3-D della Haitex.
Il giocatore è nel bel mezzo di uno scontro intergalattico tra navi che trasportano avanzi di cibo e deve distruggere quanti più rifiuti di grasso è possibile. Quando si scontra con uno scarto, il giocatore accumula peso e calorie sino ad esplodere. Con gli occhiali a tre dimensioni X-Specs, l'azione si vede in tre dimensioni con suono stereo di accompagnamento. Gli occhiali ad otturatore LCD si inserisono nell'interfaccia connessa alla seconda porta joystick di Amiga.
Si possono anche creare delle immagini tridimensionali da vedere con il sistema X-Specs. La confezione di SpaceSpuds contiene: il gioco, gli occhiali a 3-D X-Specs, Molecule 3-D, uno programma stereoscopico che illustra il modello molecolare, D3D, che mostra immagini tridimensionali statiche, e Cubes3D, un gioco nel quale dei cubi animati in tre dimensioni danzano dentro e fuori dallo schermo.

Star Fleet I
Interstel

I membri del FLEET iniziano come cadetti all'accademia e competono per avanzare al grado di Ammiraglio Emerito, dal quale possono comandare 36 incrociatori galattici, 13 sistemi di navi e 500 membri d'equipaggio nel tentativo di eliminare il male dalla galassia.
Le comunicazioni avvengono attraverso la BBS dei Quartieri Generali Star Fleet. Le caratteristiche di questo gioco spaziale di strategia includono phaser, siluri, scudi, trasportatori, mine, computer, navigazione, animazione a colori, effetti sonori e musica. Nella elegante confezione sono acclusi un manuale di 70 pagine per l'addestramento accademico, un manuale per ufficiali di 100 pagine e una card di comando quick-reference.
Rimboccatevi le maniche e sotto a studiare!

Star Wars
Broderbund

Basato sull'omonimo film di George Lucas, questo gioco arcade vede Luke Skywalker nella cabina di pilotaggio di un Caccia X-Wing contro l'Impero della Morte Nera.

Starglider
Rainbird

Il giocatore è ai comandi di un veicolo terrestre d'attacco aviotrasportato per sfidare Starglider, una nave quasi indistruttibile. Per annientare l'astronave saranno necessari riflessi pronti, molta abilità e un paio di trucchi. Le manovre si svolgono in animazione tridimensionale. La confezione include un manuale per l'addestramento al volo, un poster a colori, una guida-tasti e una novella che ambienta la vicenda.

Starglider II
Rainbird

In questo gioco spaziale i colonizzatori vengono attaccati da alieni provenienti da una moltitudine di pianeti.
Sarà compito dei giocatori difendere i colonizzatori, sconfiggere gli alieni e la loro nave di ricognizione Egron.
Il gioco presenta un pannello di strumenti tridimensionale, sistemi di difesa, effetti sonori, voci digitalizzate, controlli multipli, opzioni di gioco e animazione. Sono accluse una novella scritta da James Follet e una card di quick-start..

Stellar Conflict
PAR Software/512K

Come imperatore del pianeta, il giocatore deve usare le navi stellari per minare gli altri pianeti e conquistare la galassia. Il gioco offre mappe di galassia generate casualmente, finestre multiple, turni a tempo, ribellioni molteplici classi di pianeti, grafica a colori e suono. I giocatori possono trasmettersi dei messaggi l'un l'altro, vedere le informazioni delle entrate o delle battaglie durante i propri turni. Il suono può anche essere disattivato. Da uno a quattro giocatori possono competere in tre livelli di gioco.

Stellaryx
Laser Gamesmanship/512K; si raccomanda un Megabyte per l'uso dell'opzione Help

Stellaryx è un gioco d'azione spaziale in stile arcade. I giocatori hanno a loro disposizione fotoni, laser, missili teleguidati, raggi trattori e granate per sconfiggere gli alieni invasori. Con un Megabyte di memoria, i giocatori possono anche attraccare la nave alla base spaziale e accedere agli schermi d'aiuto.

Tetra Quest
Microdeal

Le sei Tavolette della Fenice necessarie per dare inizio ai primi Giochi Galattici sono state rubate dai Tetroidi, una razza vendicativa esclusa dai giochi. I Tetroidi hanno spaccato ogni tavola in 64 pezzi nascosti poi nelle sei province del mondo. Febo, il dio del sole, promette che chiunque intraprenderà la missione di Tetra e riuscirà a recuperare le tavolette erediterà i poteri del dio del sole. Ma prima, il guerriero deve sopravvivere alle 384 sezioni del mondo dei Tetroidi, alle macchie d'olio, acido e ai deflettori mutanti.

Terropods
Psygnosis Limited

Un campo di gioco tridimensionale a scorrimento costituisce lo sfondo di questa avventura spaziale in stile arcade. Il giocatore è un'agente della Federazione che deve scoprire il segreto della macchina da guerra dell'Impero, il Terrorpod. Esso raggiunge l'asteroide Colian con un veicolo di strategia difensiva (DSV), un permesso di commercio e una mappa incompleta del cratere principale. Comunque, l'Impero non ci mette molto ad individuare l'intruso, e di conseguenza il giocatore deve trovare un modo per sopravvivere, apprendendo alla perfezione le regole del commercio dei Terrorpods. Si può giocare in numerose lingue europee, in inglese britannico od in inglese americano.

Torch 2081
Digital Concepts/Joystick

Alcuni detriti in fiamme causati da una guerra nucleare interplanetaria minacciano gli abitanti di un pianeta del ventunesimo secolo. Il giocatore deve usare un aliante da difesa per far deviare i frammenti infuocati e difendere la popolazione evitando gli ostacoli. Ci sono più di 90 livelli di gioco.

Tracers
Microillusions/Distribuito dalla Mediagenic

Ladri, assassini e terroristi sono riusciti ad invadere tutti i computer, come membro della Integrated Human Operations Police, suddivisione di Technopoli, il giocatore deve trovare un modo per fermarli. Il programma include musica ed effetti sonori, prevede il controllo da tastiera o joystick.

The Twilight Zone
First Row Software Publishing

Di primo acchito, le numerose storie che compongono questo programma possono sembrare scorrelate, ma con il progredire del gioco si amalgamano in un unico intreccio dalla fine contorta. Ispirato alla celeberrima serie televisiva (in Italia "Ai confini della realtà"). Il programma include la colonna sonora originale dei telefilm come pure il caratteristico stile di prosa di Rod Serling.

Zero Gravity
EAS Software/Joystick

Zero Gravity è una versione intergalattica della pallavolo giocata in un ambiente privo di gravità. Qualche volta la palla va a finire fuori dalle pareti rimbalzando in modo imprevedibile e si possono guadagnare o perdere punti extra colpendo i pannelli lungo i bordi. Due giocatori possono gareggiare l'uno contro l'altro grazie allo schermo diviso in due, oppure una persona può giocare contro il computer. Ci sono tre livelli di gioco: novice, advanced ed expert.

• Giochi di Guerra

Blitzkrieg at the Ardennes
Command Simulations/un Megabyte

La versione da un Megabyte di Blitzkrieg at the Ardennes è una versione avanzata di questo gioco di guerra e strategia che illustra la Battaglia del Bulge della II Guerra Mondiale. Le nuove caratteristiche includono movimenti nascosti di unità sotto particolari condizioni, un regolamento d'attacco modificato nel quale le unità al coperto non debbono attaccare nemici adiacenti, ricognizione aerea e la possibilità che i rinforzi arrivino presto, tardi, o danneggiati, secondo i resoconti storici. Sono stati aggiunti suoni e grafica extra. La versione da un Megabyte è disponibile soltanto dalla Command Simulations. E' anche disponibile un miglioramento della versione da 512K.

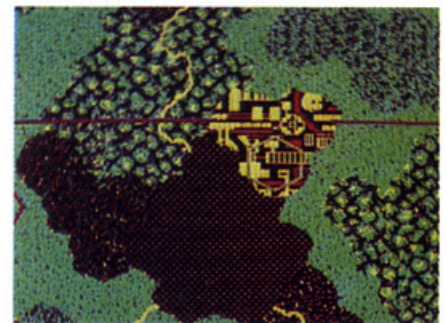
Breach
Omnitrend Software

Un gioco di battaglia tattico nel quale si comanda un plotone, che comprende avversari intelligenti, aeree di combattimento multilivelli, molti pezzi d'equipaggiamento e vari scenari di combattimento. Un programma per disegnare scenari vi consente di realizzare le vostre campagne militari personali.

Dive Bomber
U.S. Gold

I giocatori si trovano nella cabina di pilotaggio di un bombardiere della II Guerra Mondiale e debbono volare in missione contro la Germania.
Trasportato dalla portaerei HMS Ark Royal, il bombardiere deve effettuare una missione per affondare la nave da guerra tedesca Bismarck. I giocatori devono decollare, atterrare sulla portaerei, combattere aerei nemici, U-Boat e bombardare in picchiata E-Boat e campi minati.

Firezone
Datasoft

Questo gioco di guerra si svolge nel ventunesimo secolo tra l'Associazione Europea e la Lega Pacifica.
Uno o due giocatori possono guidare veicoli mobili corazzati. Ci sono nove scenari e se ne possono progettare altri.

Gettysburg: The Turning Point
Strategic Simulations/512K

I tre giorni di battaglia a Gettysburg, in Pennsylvania, del 1863 sono riprodotti in 42 mosse in questo gioco di guerra. Il gioco presenta un sistema di controllo che mostra gli effetti dei comandanti, le munizioni, regolamenti delle corvee e rinforzi . Sono disponibili tre versioni. Il computer può giocare da entrambi i lati. Per uno o due giocatori.

The Hunt for Red October
DataSoft

Eccovi nel ruolo di un comandante di prima classe di un sottomarino sovietico, che vuole deviare verso gli Stati Uniti e capovolgere il suo sottomarino Red October nel processo. Il capitano deve anche fare in modo che l'equipaggio di 113 uomini non si accorga di nulla. Deve anche nascondere il piano ai russi e dirigersi verso gli U.S.A. al più presto possibile. Il gioco ha inizio sulle coste dell'Islanda, dove il giocatore incontrerà forze della Russia, degli U.S. e della NATO. Il capitano ha a sua disposizione tutte le armi subacque e mezzi speciali. Le opzioni del gioco sono guidate tramite icone, e può essere usato un mouse od un joystick.

Into The Eagle's Nest
Mindscape

Lo scopo è quello di salvare tre sabotatori alleati da una fortezza nazista, salvare i grandi tesori artistici europei qui raccolti e distruggere la fortezza. Ci sono quattro missioni che si svolgono su quattro piani interconnessi da ascensori. L'azione è vista dall'alto. L'arcade presenta scorrimento in quattro direzioni, grafica e suono.

Kampfgruppe
Strategic Simulations/512K

Questo gioco della II Guerra Mondiale si svolge sul fronte orientale del 1941-1945. Il giocatore comanda le forze russe o tedesche e i rispettivi arsenali di carri armati, distruttori di carri armati, artigliera con propulsione incorporata, cannoni d'assalto, mortai e lanciafiamme. L'opzione di controllo del quartier generale determina la velocità di risposta agli ordini, il computer calcola i danni, il combattimento secondo le armi e i soldati delle individuali unità. Ci sono quattro scenari storici, se ne possono anche creare di nuovi. Per uno o due giocatori.

Ogre
Origin Systems

In questo gioco di guerra/strategia, un Cybertank, l'Ogre, combatte contro carri pesanti, carri armati di missili, Howitzers e la fanteria in una battaglia mortale.
L'Ogre è armato di missili, cannoni principali, e mitragliatrici anti uomo. Per uno o due giocatori.

S.D.I.
Cinemaware

Due giovani amanti, un generale dell'Iniziativa di Difesa Strategica degli Stati Uniti e un comandante russo, sono i soli in grado di proteggere la razza umana dalla distruzione. Il giocatore, che interpreta il generale, deve difendere gli U.S. da un improvviso attacco di missili del KGB e deve combattere in una simulazione di volo tridimensionale.

The Serayachi Campaign
Omnitrend Software/Breach

Questo disco contiene 16 scenari di battaglia da usare in congiunzione con il gioco di combattimento Breach.

Shiloh: Grant's Trial in the West
Strategic Simulations/Distribuito dalla Electronic Arts/512K

Nell'aprile del 1862, allo sbarco di Pittsburg sul fiume Tennessee, le forze militari d'unione del generale Grant furono colte di sorpresa da un attacco dell'esercito confederato del Mississippi del generale Johnson. Questo programma ricrea questi due giorni di battaglia in 15 mosse. Il terreno di Shiloh è riprodotto da un campo di battaglia diviso da una griglia 30 x 30, sono incluse tutte le artiglierie e le brigate. Si può selezionare un display tattico od uno strategico, e per le truppe non provate è inclusa l'opzione del morale. Il programma è costituito da tre giochi: introduttivo, intermedio e avanzato.

Telewar
Software Terminal/512K, Modem

Due giocatori che si trovano in luoghi diversi possono partecipare a dei giochi di guerra attraverso un modem e questo programma di tele-gioco. Il programma accetta scale di baud da 300 bps a 9600 bps e un'opzione di file folder può memorizzare nome, numero di telefono e scala di baud degli avversari per una facile connessione. Il gioco presenta 12 scenari di campi di battaglia e tre super bitmap, effetti sonori digitalizzati e grafica a colori. Ogni giocatore deve posizionare la propria artiglieria, i veicoli, e altre armi mentre si difende dalla mosse d'offesa del nemico. Il fine del gioco è quello di impossessarsi del quartier generale dell'avversario. L'opzione di save consente di salvare il gioco per riprenderlo in un secondo tempo.
I giocatori possono anche "chiaccherare" mentre fanno le loro mosse. E' anche possibile giocare in due sullo stesso computer senza modem. Sono disponibili dischi con mappe extra.

The Universal Military Simulation
Rainbird

Cinque battaglie storiche: Gettysburg, Arbella, Hastings, Marston Moor e Waterloo; possono essere rivissute grazie a questo gioco. Le caratteristiche locali, geografiche, le truppe e gli armamenti sono accuratamente riprodotte.
Con l'editor incorporato, si possono disegnare nuove mappe, ordini di battaglie, obiettivi e scenari "what-if" per variare le battaglie storiche o crearne di nuove. I combattimenti si svolgono su un sistema a griglia 3D cosicché il giocatore possa guardare il campo da qualsiasi angolazione o zoomare su un'aera particolare. Il gioco è accompagnato da suoni digitalizzati.

• Giochi Sportivi

California Games
Epyx

Fino ad otto giocatori possono partecipare a questa serie di divertimenti in stile californiano. I giochi includono: surf, lancio del disco, skateboard, pattinaggio a rotelle e corse su biciclette BMX.

CFL
Beta Software/Gridiron

Per ogni disco CFL sono disponibili più di 450 giocatori immaginari della lega Computer Football. Questi dischi possono essere usati con Gridiron, della Bethesda Softworks, per creare da 2 a 20 squadre, ognuna con un budget di otto milioni di dollari. I nomi dei giocatori, la loro forza e velocità, gli stipendi e gli anni di esperienza vengono elencati per la stagione specificata. Gli attributi dei giocatori possono cambiare sui dischi successivi e tutti i giocatori possono alla fine ritirarsi. Sono attualmente disponibili i dischi per il primo e il secondo anno.

Championship Baseball
Activision

In questa simulazione di baseball il giocatore ha il totale controllo sulle azioni: batte, lancia, effettua prese e corre alle basi. Lo schermo con grafica a settori consente di osservare il piatto e l'intero campo nello stesso tempo. Il gioco presenta una lega di 24 squadre, per quattro divisioni.

Championship Golf: The Great Courses of the World, Volume 1
Gamestar

In questo primo volume della raccolta dei più grandi campi di golf del mondo, il giocatore può dare la mazzata iniziale a Peeble Beach. Il gioco ripropone questo famoso percorso, incluse le distanze, e trappole di sabbia.

Commissioner's Disk
Electronic Arts/Earl Weaver Baseball

Commissioner's Disk contiene gli strumenti necessari per dirigere una squadra di baseball o migliorare Earl Weaver Baseball e Earl Weaver Baseball Data Disks. Il disco può essere usato per creare tratte e schede, curare, accumulare statistiche di giocatori, stampare tessere con statistiche e schede, personalizzare ball park con l'editor di park.

Downhill Challenge
Broderbund

In questo programma interattivo che simula gare di sci, i giocatori possono competere nella discesa, slalom, slalom gigante e salto. Ci sono corse differenziate per principianti, intermedi ed esperti. L'azione è in 3D.

Earl Weaver Baseball
Electronic Arts

Earl Weaver ed Eddie Dombrower hanno firmato questa simulazione di baseball che permette ai giocatori di sperimentare molti aspetti di questo gioco, dal tiro della palla alla costruzione di un campo. Il modo arcade usa grafica ad alta risoluzione e suono digitalizzato per far giocare due squadre, l'una contro l'altra, che potete scegliere tra le più famose squadre All-Star degli anni 1901-1975. Gli utenti possono anche interpretare il ruolo di manager, consultandosi con Earl Weaver per stabilire le formazioni, commerciare e trattare i membri delle squadre o cambiare i lanciatori. I manager possono anche costruire la propria squadra All-Star personalizzata e tenere le statistiche usando il compilatore di statistiche incorporato; ci sono 90 dati di statistica. I giocatori possono giocare uno dei 26 park delle leghe maggiori o disegnare il proprio ball park. E come se tutto questo non bastasse, è stata inserita anche la possibilità di poter simulare le reali riprese televisive, e sono stati inclusi il replay istantaneo (in tre velocità), la moviola e il fermo immagine. La versione per Amiga presenta suoni digitalizzati come il rumore della battuta, gli urli della folla, la voce dell'annunciatore e le chiamate dell'arbitro.

Earl Weaver Baseball Data Disk
Electronic Arts/Earl Weaver Baseball

Questo disco contiene tutti i nomi, le statistiche e le classifiche necessarie per creare le squadre dell'86 della lega maggiore. Il disco è progettato per essere usato con Earl Weaver Baseball.

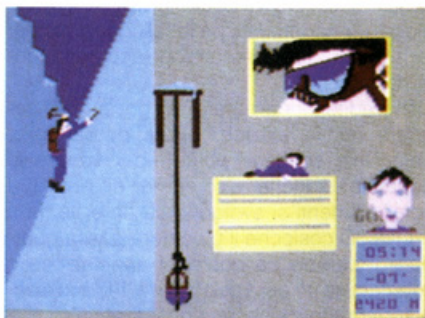
Famous Course Disk, Volume II
Accolade/Mean 18

Questo disco contiene tre campi di golf addizionali utilizzabili con Mean 18, come: Turnberry, Scotland, Iverness Club, Ohio, Harbour Town e South Carolina.

Ferrari Formula One Grand Prix Racing Simulation
Electronic Arts

Gli appassionati di corse automobilistiche potranno guidare una Ferrari F1/86 sul circuito internazionale di Gran Prix, gareggiando contro sette dei migliori piloti del mondo su 16 piste differenti.
Tra una corsa e l'altra, il pilota può collaudare e mettere a punto la propria auto nella stanza dyno, nel tunnel del vento o sul percorso di prova di Fiorano. In più ci sono prove d'allenamento, di riscaldamento ed eliminatorie. Il simulatore include: vista dall'abitacolo di guida con pressione dell'olio, temperatura dell'acqua, indicatore del carburante, controllo della spinta turbo, manopola del cambio, ruote sterzanti e specchietti retrovisori; understeer, oversteer, cornering e accelerazione immediata. Nel garage, il giocatore supervisiona i lavori al motore e alle sospensioni come in un vero Gran Prix.

Final Assault (Chamonix Challenge)
Infogrames-Epyx

Gli amanti del brivido possono confrontarsi con alcuni dei picchi più "perfidi" del mondo, con questo gioco che simula scalate di montagne. Lo scalatore Eric Escoffier ha contribuito al disegno delle rocce, dei ghiacciai, dei crepacci, dei baratri che si trovano lungo le prove. I giocatori devono scegliere il proprio equipaggiamento tra 50 oggetti.
Le variabili mostrate su schermo includono temperatura, tempo, altitudine e condizioni fisiche dello scalatore. Prima della scalata c'è un corso d'allenamento e viene fornita una guida per la sicurezza.

4th & Inches
Accolade/joystick

4th & Inches presenta tre schermi: un campo di football a scorrimento, uno schermo di statistiche nel quale appaiono le prestazioni, i record personali dei giocatori e un menu di gioco dal quale si scelgono le azioni di difesa e offesa. Il gioco rappresenta i 22 giocatori, la palla e l'ombra della palla.
Il campo viene visto dalla cabina del telecronista, l'azione segue il giocatore in possesso del pallone.
Si può rendere effettivo un cronometro a 30 s per rendere il gioco più realistico. Il livello di energia dei giocatori diminuisce con il progredire del gioco.
Per uno o due giocatori.

GBA Championship Basketball Twno-on-Two
Gamestar/Distribuito dalla Mediagenic

Ogni giocatore può controllare due uomini in questa competizione di pallacanestro: due contro due, uno contro uno o uno oppure due giocatori contro il computer.
Le squadre giocano in leghe da 23 squadre e i giocatori sono ispirati a veri professionisti del basket.
Ci sono varie opzioni di pratica, tra le quali: pratica del tiro, horse, uno contro uno e in giro per il mondo. La folla fornisce il rumore di sfondo e una pagina dei saggi sportivi viene aggiornata con i risultati di ogni partita.

GFL Championship Football
Activision

Il punto di vista di questa simulazione di football è quello dei giocatori. L'azione si svolge sul campo, dove il giocatore effettua realmente le azioni e incassa i colpi.

Grand Slam
Infinity Software/512K

I giocatori possono competere nei Big Four del Grand Prix mondiale di tennis in questo gioco sportivo d'azione.
La competizione ha inizio in uno dei tornei più prestigiosi: parliamo dei campi di Parigi per il French Open e poi si sposta nell'altrettanto noto torneo sull'erba di Wimbledon. Dopo la Gran Bretagna, è la volta di New York e dell'U.S. Open, seguito dall'Australian Open agli antipodi. I giocatori scelgono una racchetta di legno, metallo o grafite, con la corrispondente tensione di corde, per livelli di gioco differenti.
Ogni avversario possiede uno stile di gioco e delle caratteristiche uniche.
I giocatori possono persino affrontare l'arbitro per contestare richiami discutibili. Il programma fornisce i giocatori di un grafico del campionato per registrare i progressi nelle gare di Grand Slam. Altre caratteristiche includono suono digitalizzato e grafica tridimensionale.

Gridiron
Bethesda Softworks/Distribuito dalla Electronic Arts

I giocatori interpretano il ruolo dell'allenatore di football: richiamano le azioni, effettuano sostituzioni, controllano la difesa e il giocatore che ha la palla come un vero coach. C'è una raccolta di gioco con 40 azioni preprogrammate, ma se ne possono creare di nuove.
Con l'opzione player-draft, si possono regolare la forza e la velocità di ciascun giocatore. I suoni digitalizzati includono il rumore della folla, il fischio dell'arbitro, le chiamate dei quarterback e l'azione sulla linea della mischia. Ci sono cinque livelli di gioco per uno o due giocatori.

Grid Start
Anco Software

In questa gara automobilistica, il giocatore guida una macchina da competizione di Formula 1 a sei marce su sei circuiti, in competizione con altri 23 piloti.
Il giocatore deve imparare ad effettuare alla perfezione cambi di marcia rapidi, frenate e accelerazioni soltanto per rimanere in pista. L'accelerazione turbo è riservata per le velocità super durante le manovre cruciali. Il gioco prevede tre categorie e precisamente: principianti, dilettanti e professionisti, ciascuna ha la propria tabella del campionato.

Hardball
Accolade

Hardball è una simulazione di baseball che offre una prospettiva tridimensionale di tutti gli angoli del campo.
Diversi schermi forniscono le selezioni di strategie per i manager.
Sono disponibili sei tipi di lanci che possono venire effettuati da lanciatori destri o mancini e la grafica che rappresenta i giocatori è di grandi dimensioni.

Head Coach
MicroSearch

I giocatori diventano allenatori in questo gioco di strategia di football professionale. Scelgono la strategia, chiamano le azioni e guardano il gioco che si spiega sul campo. Il successo dell'azione è determinato dall'efficacia dell'azione contro la formazione di difesa.
Le yarde conquistate o perse sono basate su risultati statistici di una partita di football professionale. Altre caratteristiche includono il replay istantaneo al rallentatore, la possibilità di creare una squadra completa con nomi di giocatori, colori della maglia e raccolta di azioni.

Hole-in-One Miniature Golf
DigiTek

Gli appassionati di golf possono praticare il put con questa versione computerizzata del minigolf. La confezione di due dischi prevede quattro campi per un totale di 72 buche, con ostacoli che variano dai mulinelli, all'interno di un flipper.
L'interfaccia mouse è usata per puntare e azionare i tiri. Possono giocare insieme fino a quattro giocatori.

Indoor Sports
Mindscape

Questa confezione sportiva contiene quattro diversi giochi per ambienti chiusi: air hockey, tennis da tavolo, bowling e freccette. I giocatori possono sfidarsi l'un l'altro o competere con il computer. Il programma presenta grafica in 3-D e animazione.

International Soccer
Microdeal

I colori delle squadre, il vento, la pioggia e una opzione per gioco notturno aumentano il realismo di questo gioco del calcio computerizzato. Gli arbitri sullo schermo decidono le azioni e un tabellone elettronico segna il punteggio. Per uno o due giocatori.

Karting Grand Prix
Anco Software

In questo gioco di competizione su go-cart, i giocatori debbono scegliere le gomme e le dimensioni delle ruote dentate adatte alle condizioni della pista, che può essere asciutta, bagnata o scivolosa. Mentre affrontano curve e gomiti, i piloti devono continuamente controllare gli avversari come pure l'usura e le condizioni delle gomme.

Leader Board
Access/joystick

Da uno a quattro giocatori possono simulare una reale partita di golf su uno di questi campi da 18 buche. I giocatori possono scegliere le mazze, le distanze e il tipo di tiro. Ci sono tre livelli di difficoltà, il computer calcola gli ostacoli e i punteggi. La confezione include Tournament Disk 1, che contiene quattro campi disegnati dalla Access.

Mean 18
Accolade

Da uno a quattro giocatori possono giocare su campi da golf celebri, come Pebble Beach, St.Andrews, e Augusta. I percorsi includono uno spazio erboso intorno alla buca. Con il Golf Course Architect Set, i giocatori possono persino costruire i propri campi, completi di trappole di sabbia, ostacoli d'acqua e alberi. I giocatori possono competere con altri appassionati di golf per computer in tornei online usando Mean 18 sul Computer Sports Network. Sono anche disponibili dischi con campi extra.

Mini-Putt
Accolade

Un massimo di quattro giocatori possono divertirsi su un campo di golf a scelta, ogni campo rappresenta un tema particolare, come un film famoso, uno sport o uno stato. I giocatori possono seguire il gioco dalla finestra che mostra la prospettiva del giocatore di golf, la finestra con prospettiva a volo d'uccello o la finestra dello schermo-gioco. Sul campo si trovano tre tipi di ostacoli: tra cui percorsi pedonali, numerosi ponti, barriere che si alzano improvvisamente ed elementi che richiedono tempismo, come i mulinelli.

1987 College Football Data Disk
Beta/Software/Gridiron!

1987 College Football Data Disk contiene tutti i valori di forza e velocità per le squadre di football collegiali 1987 Big Eight e 12 top-20 da usare con Gridiron! della Bethesda Softworks. Le squadre che compongono questo gioco comprendono: OU-Miami, USC, UCLA, Texas A & M, Michigan State, Florida State, Auburn, Notre Dame e altre. Purtroppo non ve ne partecipa nessuna italiana.

Street Sports Basketball
Epyx

Uno o due giocatori possono sfidarsi in questo gioco del basketball da cortile. Il campo viene allestito nel giardino scolastico, in un vicolo, oppure nel parco, la scelta dipenderà solo da voi.
Si scelgono tre giocatori per ogni squadra tra i dieci migliori palleggiatori del vicinato. Gran parte della strategia riguarda la selezione dei propri giocatori e l'abilità con la quale questi riescono a destreggiarsi tra ostacoli che vanno dalle chiazze d'olio alle staccionate.

Superstar Ice Hockey
Mindscape

Uno o due giocatori possono sfidarsi l'un l'altro oppure affrontare il computer in Super-

star Ice Hockey. In questo gioco multilivello, il giocatore può essere il proprietario e manager generale, quindi commerciare e reclutare giocatori, oppure mandare la squadra al campo d'allenamento.
Come allenatore, il giocatore può stabilire le formazioni e decidere le strategie. Può anche essere il portiere od il centrista e far parte della squadra.
Questa simulazione consente partite 2 contro 2, 4 contro 4, o 6 contro 6. Una squadra può competere contro altre 19 squadre in quattro divisioni per un massimo di nove stagioni.

The Games: Summer Edition
Epyx

The Games: Summer Edition è ambientato a Seoul, in Corea, sede dei Giochi Olimpici del 1988. I giocatori partecipano alle cerimonie d'apertura, dove i concorrenti sfilano di fronte alle tribune e viene accesa la fiamma olimpica.
Le competizioni includono: tuffo da trampolino, esercizi ginnici, salto con l'asta, gare ciclistiche di velocità, lancio del martello, corsa ad ostacoli, tiro all'arco e anelli. I vincitori vengono premiati a fine gara.

TV Sports Football
Cinemaware/512K

Tv Sports Football offre più di 28 squadre di football e una tabella di 16 partite con playoff post-stagionali.
Il gioco prevede anche esibizioni per animare la folla prima del gioco, radiocronisti, capi claque, fans nelle tribune, uno show tra un tempo e l'altro con marcia della banda. Il giocatore può richiamare i tiri come allenatore, oppure giocare sul campo come quarterback, running back e wide receiver.
Il giocatore organizza la difesa, l'attacco basandosi sulle statistiche dei record individuali e di squadra. Tv Sports Football include azione arcade sul campo, grafica a colori e animazione. Il gioco è progettato per la sida di due giocatori, l'uno contro l'altro, per giocatori contro il computer, o per computer contro computer.

Winter Games
Epyx

Questo gioco permette agli utenti di partecipare a sette dei Giochi Olimpici Invernali, tra i quali pattinaggio figurato, corsa con il bob e biathlon. Sono incluse le cerimonie d'apertura e gli inni nazionali. Per un massimo di otto giocatori.

World Class Leaderboard
Access

In questo gioco di golf sono stati riprodotti tre famosi campi da 18 buche con distanze, trappole, alberi, erba lunga e acqua. I giocatori possono dare la mazzata d'inizio a St. Andrews, Doral e Cypress Creek. Per questo programma è stato disegnato un altro campo: il Gauntlet Country Club. Il programma presenta anche la stampa del punteggio, un editor per riaccomodare le buche, una visione dall'alto di ogni buca, uno spazio erboso intorno alla buca per allenamento.

World Games
Epyx

I giocatori interpretano gli atleti di 18 nazioni che partecipano a gare abbastanza insolite. C'è il tuffo da un dirupo in Messico, lotta sumo in Giappone, sollevamento pesi in Russia, cavalcata del toro, salto del barile, rotolamento dei ceppi, lancio del "caber" (tronco di pino senza rami usato per tale gara) e slalom gigante. Sono accluse una documentazione storica e di viaggio, come pure sette opzioni di allenamento e competizione.

World Tour Golf
Electronic Arts

Questa versione di World Tour Golf è stata progettata per sfruttare le capacità grafiche di Amiga. I giocatori possono scegliere tra 20 campi di golf molto conosciuti, oppure possono disegnare il proprio campo usando il golf course-construction set. Possono partecipare un massimo di quattro giocatori umani o computerizzati, oppure si possono creare giocatori di golf ispirandosi al proprio professionista preferito.

MAGAZINE **AMIGA**

Next...

Numero speciale 16 pagine in più:

▲ **Grande Amiga!**
Alla ricerca del miglior programma e della migliore periferica

▲ **Mister Multitasking**
Conversazione con il creatore di Amiga

▲ **Deluxe Paint III**
La parola magica del software Amiga

▲ **Photon Video**
Il programma per le animazioni video su Amiga

▲ **Expander MIDI nella workstation Amiga**
Continuiamo il nostro viaggio nel mondo MIDI

▲ **Speciale Virus**
Vi sveleremo vita, morte e "miracoli" di questi fastidiosissimi programmi

▲ **Gomf 3.0**
Ovvero sparisci dalla mia vista

▲ **Jinxter**
La soluzione completa di questa famosa adventure

▲ **Auto Bootblock**
Come costruirsi un Bootblock

▲ **Inserto ON DISK**
più di 10 programmi e altro....

Appuntamento in edicola a Dicembre

ON DISK è una rubrica mensile di quattro pagine che possono anche essere staccate e conservate, in queste pagine sono descritte tutte le informazioni dei programmi inclusi nel disco, complete di istruzioni, trucchi ecc... In questo spazio troveranno posto giochi, utility e tutto ciò che può fare Amiga.

• Games

Power Poker

Rhett Anderson

Tutti, leggendo il titolo, avranno sicuramente pensato: "Ancora un gioco del poker! Ce ne saranno come minimo 50 versioni in circolazione!". Power Poker però non è come gli altri giochi del poker, perché presenta una particolarità che lo rende unico nel suo genere: si gioca su una griglia di 5 x 5 carte e perciò, è come se si giocassero dieci mani contemporaneamente (cinque righe e cinque colonne); le carte vanno quindi posizionate nella griglia con molta astuzia in modo da ottenere più punti possibili.

Svolgimento del gioco

Sullo schermo, una volta caricato il programma, appare la griglia di gioco, una tabella con i punteggi associati alle varie mani vincenti e il mazzo di carte, con la prima carta scoperta. Essa può essere posizionata in una qualsiasi delle venticinque posizioni possibili, portando la freccetta del mouse sul riquadro desiderato e premendo il tasto sinistro. A questo punto una nuova carta apparirà sopra il mazzo.
Lo scopo è quello di posizionare, di volta in volta, la carta scoperta in modo che essa serva a creare una mano vincente sia in verticale che in orizzontale, se possibile.
Ogni volta che una mano viene completata (quando cioè viene completata una riga o una colonna) il computer controlla se è una mano vincente e, in caso affermativo, aggiunge al nostro punteggio quello corrispondente alla mano composta. Un piccolo appunto sulle scale: non è necessario che le carte che compongono la scala siano posizionate in ordine crescente, l'importante è che le cinque carte abbiano cinque valori consecutivi (per esempio, 5-6-4-7-8 è una scala valida). Non sono valide le scale che iniziano con una carta alta e terminano con una carta bassa, come ad esempio Q-K-A-2-3. Infine, l'asso può essere utilizzato sia come carta bassa (nella scala A-2-3-4-5) che come carta alta (nella scala 10-J-Q-K-A). Un menu permette di selezionare tre opzioni: "New Game" per iniziare una nuova partita, "Screen to Back" per portare in secondo piano la schermata di gioco, rispetto ad altri schermi attivi e "Quit" per uscire dal programma.

Le mani del poker

Non è difficile imparare quali sono le mani valide nel poker. Le carte sono 52 e sono divise in quattro gruppi individuati dal "seme" (cuori, quadri, fiori e picche).
Ogni seme individua 9 carte numerate dal 2 al 10 e quattro carte chiamate fante, donna, re e asso.
Le mani valide sono le seguenti:

SCALA REALE MASSIMA
10-J-Q-K-A, tutte dello stesso seme.
SCALA REALE MEDIA
Sequenza di cinque carte dello stesso seme (4-5-6-7-8)
POKER
Quattro carte dello stesso valore (3-3-3-3-J)
SCALA
Sequenza di cinque carte con seme che varia (5-6-7-8-9)
FULL
Un tris e una coppia (Q-Q-Q-A-A)
TRIS
Tre carte dello stesso valore (A-A-A-4-2)
DOPPIA COPPIA
Due coppie contemporaneamente (2-2-J-J-5)
COPPIA
Due carte dello stesso valore (5-5-8-9-Q)

Amoeba Invaders

Latenight Developments Group
(Autori Vari)

Amoeba Invaders è un rifacimento, molto ben riuscito, di uno dei primi videogiochi apparsi nello scorso decennio: il conosciutissimo "Spa-

ce Invaders".
E' possibile giocare da tastiera o mediante il joystick in porta 2.
Un utilissimo gadget PAUSE vi permetterà, se necessario, di congelare la partita. Cliccando sul gadget di SETUP potrete ridefinire i tasti da utilizzare sulla tastiera per giocare e con il gadget di START potrete dare inizio alla partita.
Il gadget RESTART vi permetterà invece di abbandonare una partita "iniziata male"; infine cliccando sul gadget EXIT potrete uscire dal programma.
Ogni 1500 punti totalizzati riceverete, come bonus, una base extra per rifarvi delle perdite subite.

Four-in-a-row
Pery Pearson

Il gioco del filetto è un classico fra i giochi semplici che richiedono concentrazione e astuzia per vincere. In questa versione per Amiga potrete confrontarvi contro il computer o contro un vostro pari in una sfida all'ultima biglia.
Il gioco è famosissimo e lo scopo consiste nel riuscire a posizionare quattro delle proprie biglie in fila in senso orizzontale, verticale o diagonale.
Naturalmente, il giocatore, oltre a cercare di portare a termine le proprie file di biglie, deve ostacolare l'avversario in modo da non permettergli di crearne di proprie.
La colonna nella quale si desidera far cadere la propria biglia va indicata cliccando su uno dei pomelli posti sulla base del pallottoliere.
Tramite i menu è possibile iniziare una nuova partita (New Game), scegliere se giocare contro il computer o contro un'altra persona (One player/Two Players), scegliere se iniziare per primi o lasciare la prima mossa al computer ed eventualmente uscire dal programma (possibile effettuare anche chiudendo la finestra di gioco mediante il gadget di chiusura).

• Musica

Sounds
Stefano Albarelli

In questo directory (cassettino) troverete sei suoni campionati.
Per ascoltarne uno, cliccate due volte sulla sua icona. Alcuni suoni vengono riprodotti una sola volta, mentre altri vengono riprodotti per 10 secondi. Buon ascolto !!
ATTENZIONE: Alzate al massimo il volume del vostro monitor !!

Guru
Mike Hass

Guru è una piccola ma utilissima utility che vi permetterà ogniqualvolta il nostro amico trascendentale vi farà una visitina (non molto gradita, a dire la verità) di sapere perché tutto il lavoro che avevate fatto fino ad allora sia svanito nel nulla. Può essere utilizzata solo da CLI poiché necessita di alcuni parametri in ingresso.
Un suggerimento è quello di trasportarla sul vostro disco di lavoro, perché nel disco fornito insieme alla rivista, per vari motivi, non è stato possibile includere il CLI.
Per creare un vostro disco di lavoro, se ancora non ne avete uno, vi basta fare una copia del WorkBench e cancellare tutte le cose che non vi servono (vedi le demo dei pallini e delle linee e simili), in modo da fare un po' di spazio dove potrete inserire tutti i programmi e le utilità che utilizzate di solito.
Non appena il Guru vi farà una visita, prima di far scomparire l'odioso requester color rosso "sangue", prendete nota della parte sinistra del "numero" della guru (la parte destra indica solo l'indirizzo dell'ultima istruzione eseguita dal processore), e dopo il reset di sistema, inserite il vostro disco di lavoro, tenete premuti i tasti "Control" e "D" e non appena il CLI si mette in attesa di comandi, digitate GURU seguito dal "numero" (può contenere anche delle lettere!) che avevate trascritto. Guru vi dara immediatamente il tipo di Alert, la causa generale del crash di sistema ed eventualmente la causa specifica; potrete così sapere verso quale parte dell'hardware o del software del vostro amabile Amiga effettuare le vostre eventuali "ritorsioni" per l'accaduto.
Buon Lavoro.

ReplaceGadgets
Sebastiano Vigna

Utilizzando il WorkBench per caricare i programmi contenuti nel dischetto allegato alla rivista, vi sarete probabilmente accorti che, oltre ad avere 16 colori, presenta dei gadget delle finestre diversi dal solito. Questa miglioria è stata apportata al WorkBench grazie a ReplaceGadgets, un programma scritto appositamente per cambiare un po' il look dell'interfaccia utente più sfruttata sul nostro Amiga.
Il programma modifica i gadget di sistema delle finestre e degli schermi con una perdita di soli 36 Byte (NON KByte!) di Chip RAM.
Per procedere al "Makeup" di un qualsiasi dischetto in vostro possesso, che utilizzi il WorkBench, non dovete fare altro che copiare ReplaceGadgets in tale dischetto nella directory "c" ed aggiungere nella Startup-Sequence, dopo il comando "LoadWb", il comando "df0:c/ReplaceGadgets" (tale modifica può essere effettuata mediante il comando "ED" presente nel dischetto del WorkBench originale o mediante un qualsiasi text editor).
In questo modo, subito dopo aver caricato il WorkBench, il computer

modificherà i gadget di sistema e una volta terminata l'esecuzione della Startup-Sequence, vi troverete nel "nuovo" WorkBench.
Chi fosse interessato al codice sorgente in C può trovarlo sui numeri 104 e 105 di Bit (Aprile e Maggio 1989).

MrGadget

John L. Jones

Programmare dei Gadget in C, può voler dire scrivere pagine e pagine di codice sorgente per far apparire un riquadro nel quale richiedere, ad esempio, il nome da dare ad un file, o la conferma ad una operazione che si desidera eseguire.
MrGadget consiste in alcune utili routine in C che svolgono tale compito con molta semplicità ed efficacia. Tali routine permettono di creare due diversi tipi di Gadget: Gadget di tipo stringa e gadget Booleani. Con una sola chiamata alla funzione, è possibile aprire una finestra contenente fino a sei gadget di tipo stringa e otto gadget Booleani. I tipi di gadget possono essere mixati in modo da avere esattamente il numero di gadget desiderato.
Ci sono quattro chiamate effettuabili con le routine MrGadget. Per aprire una finestra, con MrGadget, la funzione è:

result=openMrGadget(mrgadget)

dove "mrgadget" è il puntatore ad una struttura MrGadget.
La struttura MrGadget è definita nel codice sorgente presente nella directory utilities di questo dischetto. E' una struttura molto complessa, ma solo i primi cinque elementi devono essere inizializzati prima di effettuare una chiamata. Ecco come appare la prima porzione della struttura MrGadget:

```
struct MrGadget
{
  char *title;
  int ns;
  int nb;
  char **strtext;
  char **getstr;
  ...
};
```

Questi sono gli elementi che devono essere inizializzati prima di una chiamata

titl = puntatore al titolo della finestra dei gadget

ns = numero di gadget di tipo stringa

nb = numero di gadget di tipo booleano

strtext = puntatore ad una array di puntatori

Ogni puntatore deve indirizzare ad una stringa terminante con NULL, che contiene il titolo da dare ad uno dei gadget.
I puntatori devono essere ordinati, in modo che i primi puntino ai titoli dei gadget di tipo stringa, i successivi ai titoli dei gadget di tipo booleano; è inutile puntualizzare che ognuno dei gadget deve avere un titolo.

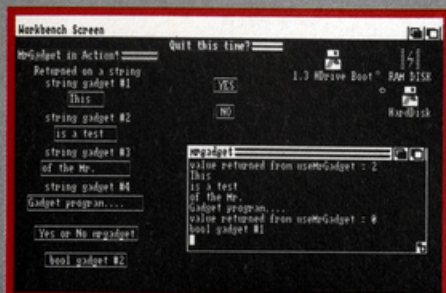
getstr = puntatore ad un array di puntatori

Ogni puntatore deve indirizzare ad una stringa terminante con NULL, e per ogni gadget di tipo stringa deve esserci un puntatore con la relativa stringa. La lunghezza della stringa determina la lunghezza massima in caratteri delle stringhe accettabili per quel gadget.
I caratteri contenuti nelle stringhe puntate dai vari puntatori dell'array vengono utilizzati come input di default per quel gadget. Se nella vostra struttura non avete utilizzato gadget di tipo stringa ponete semplicemente Getstr a NULL.
Queste sono tutte le informazioni di cui avete bisogno per generare una finestra piena di gadget.
La funzione OpenMrGadget ritorna un valore TRUE o FALSE a seconda che la funzione abbia terminato il proprio compito con esito positivo o negativo. La causa più frequente di un FALSE consiste nella mancanza di memoria per aprire la finestra.

Acquisire informazioni

Per acquisire informazioni dai gadget creati con openMrGadget, è necessario effettuare una chiamata alla funzione seguente:

code = useMrGadget (mrgadget,prompt)

dove "mrgadget" è il puntatore alla struttura MrGadget e "prompt" è il puntatore alla stringa che si desidera visualizzare nella finestra di MrGadget (utilizzate un puntatore a NULL se non desiderate avere un prompt).
I Prompt può essere una qualsiasi stringa purché non ecceda dalla lunghezza della più lunga stringa inseribile o del più lungo titolo di gadget.
Se, infatti, il prompt eccede da tale lunghezza uscirà dalla finestra e sarà impossibile leggerlo tutto.
UseMrGadget ritorna un valore 0, se è stato modificato un gadget di tipo stringa, o un valore da 1 a 8 se è stato selezionato un gadget Booleano. Per quanto riguarda i gadget booleani, essi vengono numerati dall'alto in basso. I gadget di tipo stringa, danno sempre un valore di ritorno uguale a 0, non permettono di sapere direttamente quale dei gadget di tipo stringa è stato modificato; tale accertamento va fatto dal programma, controllando le stringhe indirizzate dai puntatori indirizzati da getstr (sembra un gioco di parole ma è proprio così).

Vediamo ora come chiudere una finestra di MrGadget; la routine per tale scopo è la seguente:

closeMrGadget(mrgadget)

dove "mrgadget" è il puntatore alla struttura di MrGadget. Con MrGadget è possibile aprire quante finestre si vuole, l'importante è che ogni finestra abbia una struttura diversa dalle altre.

Gadget di tipo Si/No.

C'è un'altra funzione di MrGadget che si rende utile in molte occasioni:

code = YesNo(question);

Essa fornisce un metodo semplice per rivolgere domande del tipo Si/No. Non è necessario effettuare chiamate ad altre routine prima di chiamare YesNo, neanche a openMrGadget.
A questo punto è sufficiente settare il puntatore "question" in modo che indirizzi ad una stringa di non più di 70 caratteri di lunghezza e, una volta effettuata la chiamata a YesNo, la funzione creerà una finestra con il messaggio contenuto nella stringa e con i due gadget di Si e No. La funzione ritorna un valore vero (TRUE), se l'utente ha scelto il gadget Yes, un valore falso (FALSE), se l'utente ha scelto il gadget No.
Inoltre, cliccando mediante il mouse sul gadget desiderato, è possibile rispondere ad una richiesta di Si o No, mediante il tasto Amiga Destro insieme ai tasti Y per Yes o N per No.

Il programma dimostrativo

Il programma, che è possibile far girare cliccando sull'icona di MrGadget nella directory utilities, è una dimostrazione di quello che è possibile fare utilizzando le routine di MrGadget.
Per utilizzare le routine di MrGadget nel vostro programma basta rimuovere le ultime tre funzioni:

(Close_Shop(),Startup() e Main())

e sostituirle con il vostro programma. Queste tre funzioni, infatti, servono solo a dimostrare come utilizzare le routine di MrGadget (notate come nella funzione Startup() vengano aperte le librerie intuition.library e graphics.library, questo perché è necessario che lo facciano anche le vostre routine, altrimenti MrGadget non funzionerebbe affatto). Le routine di MrGadget ed il programma dimostrativo sono state compilate usando il compilatore Lattice C 5.0, ma dovrebbero funzionare con pressoché tutti i compilatori di quel tipo.
Buon lavoro.

Come utilizzare il dischetto.

Prima di utilizzare il dischetto allegato alla rivista assicuratevi di averlo protetto dalla scrittura aprendone la finestrella, per evitare accidentali cancellazioni o contaminazioni da virus (il disco allegato è al 100% privo di virus ed il Gruppo Editoriale Jackson non si assume nessuna responsabilità in caso di contagio).
A questo punto accendete o resettate il computer (premendo contemporaneamente il tasto CTRL e i due tasti Amiga), e inserite il dischetto nel drive.
Dopo la presentazione, dalla quale è possibile uscire premendo il tasto sinistro del mouse, verrà caricato il Workbench.
Aprendo l'icona del disco (cliccando due volte con il tasto sinistro su di esso) appaiono i tre "cassetti" relativi a giochi, effetti sonori e utilities. Aprite allo stesso modo il "cassetto" al quale siete interessati e caricate il programma desiderato.
I programmi Guru e Replace Gadgets devono essere caricati da CLI con altre opzioni (vedere a parte le spiegazioni dei programmi).
Per chi possiede Amiga con "soli" 512 K di memoria RAM è consigliabile chiudere tutte le finestre aperte tranne quella relativa al programma da far girare (che può essere eventualmente chiusa con un po' di prontezza di riflessi durante il caricamento).
In tal modo il programma avrà a disposizione più memoria. In caso contrario, potrebbero verificarsi dei malfunzionamenti.
ATTENZIONE: prima di far partire ogni programma vi raccomandiamo di leggere attentamente le istruzioni del programma. I programmi Four-in-a-row, Guru e Replace Gadgets sono di pubblico dominio, e possono essere liberamente distribuite. Tutti gli altri programmi presenti sul dischetto sono invece coperti da Copyright 1989 Gruppo Editoriale Jackson-Compute! Publications Inc., e come tali non devono essere copiati e distribuiti senza la preventiva autorizzazione scritta dell'editore Amiga Workbench1.3è copyright 1985,1986,1987,1988 Commodore-Amiga Inc., tutti i diritti sono riservati.
Per ogni questione tecnica riguardante il funzionamento del disco telefonare il Martedì e il Giovedì dalle ore 14.30 alle ore 16.00 al 02-6948465.

Come entrare in CLI

- Accendere o resettare il computer
- Inserire il disco con il Workbench
- Attendere il caricamento
- Cliccare due volte sull'icona del disco Workbench
- Cliccare due volte sull'icona SHELL (per il nuovo CLI) oppure aprire il cassetto System.
- Selezionare l'icona CLI

Esempi di caricamento da CLI

- Entrare in CLI
- Digitare : COPY FROM C: TO RAM:
- Inserire il disco di Amiga Magazine e digitare CD DF0:
- Digitare CD UTILITIES

A questo punto, per esempio, di può digitare:

- GURU ØØAFF
- REPLACE GADGET
- GURU ØØ8ØØ

IL GRUPPO EDITORIALE JACKSON E IL CLUB MED TI PORTANO IN TURCHIA

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1989-1990

FAVOLOSO CONCORSO ABBONAMENTI

La Pointe aux Canonniers l'oceano indiano dal profumo inebriante, un villaggio dalle innumerevoli proposte.

La Caravèlle nel mar dei Caraibi sport marini e il "savoir faire" del Club.

Kemer i siti più rinomati della costa turchese, gli sport più simpatici per una vacanza.

Un concorso davvero speciale quello che il GRUPPO EDITORIALE JACKSON ha voluto riservare quest'anno a tutti i propri abbonati. Naturalmente anche i premi in palio sono speciali. Eccoli: **1° PREMIO**: sei giorni alle Mauritius, viaggio e soggiorno per due persone a La Pointe aux Canonniers. **2° PREMIO**: una settimana ai Caraibi, viaggio e soggiorno per due persone a La Caravèlle. **3° PREMIO**: una settimana in Turchia, viaggio e soggiorno per due persone a Kemer. Tutti organizzati e offerti dal Club Med. In più **100 praticissimi raccoglitori** per floppy disk da 3 1/2" **e altri 100** raccoglitori da 5 1/4", tutti realizzati dalla MEE di Milano. Per partecipare al concorso è sufficiente abbonarsi o rinnovare il proprio abbonamento anche a una sola delle riviste Jackson. Tutto qui. E per vincere basta un pizzico di fortuna.

Club Med

100 PRATICI RACCOGLITORI
per floppy disk da 3 1/2"

100 PRATICI RACCOGLITORI
per floppy disk da 5 1/4"

AUT. MIN. RICH.

MEE s.p.a.
20143 Milano - Via Villoresi, 7
t. 02/89400401
telex 324426 MEE - Italia

CAMPAGNA ABBON

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

1 Il Gruppo Editoriale Jackson S.p.A. promuove un concorso a premi in occasione della campagna abbonamenti 1989/1990.
2 Per partecipare è sufficiente sottoscrivere, entro il 31/3/1990, un abbonamento a una delle 25 riviste Jackson.
3 Sono previsti 203 premi da sorteggiare fra tutti gli abbonati: primo premio: 6 giorni alle Mauritius, viaggio e soggiorno per due persone ospiti del Club Med.
Secondo premio: viaggio e soggiorno di una settimana, per due persone, ai Caraibi ospiti del Club Med.
Terzo premio: viaggio e soggiorno di una settimana per due persone in Turchia, ospiti del Club Med.
Gli altri 200 premi consistono, rispettivamente, in: 100 raccoglitori per floppy disk da 3 1/2" e 100 raccoglitori per floppy disk da 5 1/4" prodotti e offerti da MEE Milano.
4 Ai fini dell'estrazione, i nominativi degli abbonati a più riviste

ABBONAMENTO RICCO DI VANTAGGI ESCLUSIVI

Quest'anno l'abbonamento alle riviste Jackson è particolarmente ricco di privilegi, tutti cumulabili! Intanto il Servizio Abbonati, potenziato, che consente a tutti i precedenti abbonati il rinnovo dell'abbonamento attraverso una semplice telefonata al numero 02/69.48.490. Poi la favolosa Jackson Card '90, nuova, unica e sempre più preziosa. Infatti, ogni titolare Jackson Card ha diritto a:

■ sconti speciali su tutti gli acquisti effettuati presso gli esercizi convenzionati*: American Contourella, Coeco, Commodore, Galtrucco, GBC, Jolly Hotels, Misco, SAI, Salmoiraghi-Viganò, Singer e tanti altri negozi e marche che, via via, stanno aderendo all'iniziativa;

■ sconto del 10%, per tutta la durata dell'abbonamento, sull'acquisto di libri Jackson presso tutte le librerie fiduciarie*;

■ invio gratuito della rivista bimestrale Jackson Preview Magazine, per tutto l'anno;

■ invio gratuito del catalogo libri Jackson;

■ buono acquisto speciale di 15.000 lire sul primo ordine di libri Jackson effettuato, per corrispondenza direttamente presso l'editore e negli stand Jackson in tutte le fiere specializzate.

RINNOVO TELEFONICO DELL'ABBONAMENTO

Questa iniziativa è riservata a tutti i precedenti abbonati che possono, con una semplice telefonata, rinnovare il proprio abbonamento, o scegliere nuove testate

Ogni martedì, mercoledì e giovedì dalle 14.30 alle 17.30

02/69.48.490

* Trovate l'elenco completo di tutti i punti vendita su Jackson Preview Magazine.

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

vengono inseriti una volta per ciascun abbonamento sottoscritto.

5 L'estrazione dei 203 premi in palio avrà luogo presso la sede del Gruppo Editoriale Jackson entro e non oltre il 31/5/1990.

6 A estrazione avvenuta, l'elenco degli abbonati estratti sarà pubblicato su almeno 10 riviste edite da Jackson. La vincita sarà inoltre notificata agli interessati mediante invio di lettera raccomandata.

7 I premi saranno messi a disposizione degli aventi diritto entro 30 giorni dalla data dell'estrazione eccezion fatta per i primi tre premi. I tre viaggi soggiorno dovranno essere effettuati, compatibilmente con la disponibilità dello sponsor nel periodo dal 25/6/1990 al 31/12/1990, con un preavviso non inferiore a 25 giorni.

8 I dipendenti, familiari e collaboratori del Gruppo Editoriale Jackson sono esclusi dal concorso.

AMENTI 1989-1990

...E TANTI RISPARMI LUNGHI UN ANNO

Tutti gli abbonati alle riviste Jackson possono contare su un risparmio addirittura doppio: lo sconto speciale sul prezzo di copertina delle riviste e il prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento.

SUPERREGALO

Per un anno intero EO News settimanale di elettronica, in regalo a chi si abbona a una di queste riviste:
Elettronica Oggi
Automazione Oggi
Strumentazione e Misure Oggi
Meccanica Oggi
Fare Elettronica

SUPERREGALO

Chi sceglie invece un abbonamento a:
Informatica Oggi
Bit
PC Software
PC Games
3 1/2" Software
PC Magazine
PC Floppy
Computer Grafica & Desktop Publishing
NTE Compuscuola
Trasmissione Dati e Telecomunicazioni
riceverà in omaggio, per tutto l'anno, Informatica Oggi Settimanale.

TARIFFE ABBONAMENTO JACKSON '89-'90		
RIVISTA	**NUMERI ANNO**	**TARIFFA ABBONAMENTO**
BIT	11	L.53.000 anziché L. 66.000
PC Magazine	11	L.52.000 anziché L. 66.000
PC Floppy	11	L.105.500 anziché L.132.000
Informatica Oggi	11	L.52.500 anziché L. 66.000
Infomatica Oggi Sett.	40	L.32.000 anziché L. 40.000
Trasmissione Dati e Tel.	11	L.51.500 anziché L. 66.000
Computergrafica & DTP	11	L.51.000 anziché L. 66.000
NTE Compuscuola	10	L.33.000 anziché L. 44.000
Elettronica Oggi	20	L.112.000 anziché L.140.000
Automazione Oggi	20	L.80.000 anziché 100.000
EO News Settimanale	40	L.32.500 anziché L. 40.000
Strumentazione e Mis. Oggi	11	L.53.500 anziché L. 66.000
Meccanica Oggi	11	L.61.500 anziché L. 77.000
Media Production	11	L.62.000 anziché L. 77.000
Strumenti Musicali	11	L.50.500 anziché L. 66.000
Watt	20	L.31.500 anziché L. 40.000
Fare Elettronica	12	L.58.000 anziché L. 72.000
Amiga Magazine (Disk)	11	L.123.500 anziché L. 154.000
Super Commodore (Disk)	11	L.110.000 anziché L. 137.500
Super Commodore (Tape)	11	L.75.000 anziché L. 93.500
PC Software 5 1/4	11	L.106.000 anziché L. 132.000
PC Software 3 1/2	11	L.132.000 anziché L. 165.000
PC Games 5 1/4	11	L.124.000 anziché L. 154.000
PC Games 3 1/2	11	L.132.500 anziché L. 165.000
Guida Videogiochi	11	L.31.000 anziché L. 38.500

Poi, insieme all'informazione e all'aggiornamento costante, chi si abbona ha diritto anche a "superregali" davvero esclusivi.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

ABBONARSI E' FACILE!

Potete utilizzare il modulo di conto corrente postale già predisposto oppure la speciale cartolina che trovate inseriti in questa rivista.

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1989-1990

Fare fortuna in Canada

Grazie a un'aggressiva campagna di marketing, la filiale canadese della Commodore ha ottenuto un sostanziale successo di vendita di Amiga. Ora che i canadesi hanno il loro computer, come li usano? Vediamolo insieme.

Neil Randall

Dalla fine del 1985, data di lancio sul mercato di Amiga, Commodore Canada era già sicura che esso fosse il computer destinato a sostituire il best-seller C64 che pure tanto successo aveva riscosso nel mondo, grazie alla versatilità da tutti riconosciuta.
Immediatamente fu allestita una grande campagna pubblicitaria, imperniata sulle eccezionali capacità di sintesi vocale della nuova macchina, di grande impatto sul pubblico. Ciò nonostante vi era l'ostacolo del prezzo, particolarmente importante in un paese come il Canada: un Amiga 1000, completo di monitor e disk drive, costava 3500 dollari, contro i 1000 di un Commodore 64 nella stessa configurazione.

Un mondo da conquistare

Ma la Commodore aveva un'estrema fiducia sulle possibilità di successo della nuova macchina. Infatti, già nel dicembre 1985 ad Amiga venne riservato lo spazio d'onore nella mostra "The World of Commodore", tenuta annualmente a Toronto; nel 1986 metà della mostra era occupata da Amiga, che nel 1987 in pratica egemonizzava l'evento, rispecchiando fedelmente l'eccezionale andamento delle vendite nei vicini Stati Uniti, ma testimoniando comunque il notevole sforzo di marketing compiuto da Commodore Canada. L'azienda canadese gestisce in effetti autonomamente il suo budget pubblicitario. Stan Pagonis, direttore marketing, organizza operazioni promozionali per tutti i computer Commodore, come il "paghi due prendi tre" per le strutture scolastiche ed educative del paese, software incluso nelle confezioni dei computer a prezzi scontati o un prezzo speciale per l'acquisto, insieme a un Amiga 2000, della scheda Bridgeboard 2088.

Solidità è sicurezza

Il punto da considerare per apprezzare pienamente il successo di Amiga in terra canadese è comunque il successo della consociata. Commodore Canada non ha mai chiuso un anno in perdita, nemmmeno nei giorni peggiori della storia della compagnia, nel 1986. La sua linea di compatibili IBM è la seconda nella graduatoria delle vendite, e le unità Commodore piazzate sul mercato nel settore home assommano alla metà del totale nazionale. Parte del successo ottenuto si deve anche al fatto che l'originale Commodore Business Machines risiedeva a Toronto, ma soprattutto alla convenienza del Commodore 64, molto meno costoso (specialmente in Canada) dei modelli concorrenti. Oggi le vendite del C64 e dei compatibili costituiscono ciascuna (in dollari) il 60% del totale. Amiga costituisce il restante 40%, ed è il prodotto che Commodore ha scelto di spingere maggiormente sul mercato, puntando particolarmente a chi vuole sostituire il suo C64 e agli acquirenti del primo computer, impressionati dalle capacità del computer Commodore. Il problema con Amiga in Canada, dice Pagonis, è la sua relativa scarsa considerazione presso le istituzioni, più orientate verso i prodotti IBM e Apple; la società sta comunque attuando massicci investimenti pubblicitari, tesi a convincere gli utenti delle grandi possibilità di Amiga sia in campo didattico che professionale.

Amiga di scuola

Una delle iniziative Commodore più interessanti è stata organizzata nell'estate del 1988, quando 34 studenti di ogni parte del Canada, tutti utenti Amiga, furono invitati a Toronto dalla Commodore per uno stage. Al termine del corso ritornarono a casa per visitare tutti i rivenditori della loro area di residenza, aiutandoli a sviluppare promozioni adeguate per la vendita di Amiga e a tenere i rapporti con la Commodore.
In generale, sostiene Roger Comens, uno dei rivenditori Commodore che opera nella zona dell'Ontario, Commodore Canada supporta molto bene la sua rete di vendita, e ha saputo gestire bene il lancio pubblicitario di Amiga, limitando il battage (in modo intelligente) fino a che non fosse disponibile anche il software adeguato per le possibilità della macchina.
La necessità di supporto pubblicitario, specialmente per Amiga 500, è comprensibile. Per esempio, negli ultimi cinque anni, il settore didattico, è stato dominato da Commodore grazie al C64 e, recentemente, al C128.
Per ora Amiga rappresenta la soluzione di crescita più naturale nelle condizioni attuali.
La scelta delle scuole è, invece, condizionata dalla presenza di compatibili IBM a prezzi stracciati, che cominciano a intaccare la supremazia Commodore nel settore, che per ora non può essere in concorrenza in questo specifico campo. La situazione migliora man mano che si passa alle classi più avanzate negli anni, nelle quali le capacità di Amiga sono apprezzatissime e più consone per sviluppare progetti audiovisivi, presentazioni o iniziative di desktop publishing, battendo in molti casi la concorrenza dei sistemi MS-DOS e Macintosh e superando e smentendo un pregiudizio finora abbastanza diffuso secondo il quale il modello di punta Commodore sarebbe un computer nel complesso poco adatto alle attività professionali.

Gli user group

Il supporto dei gruppi di utenti Amiga è notevole, ed evidente come nel caso di "User group news", una newsletter che comprende contributi di oltre 120 gruppi di utenza Commodore nei quali, secondo Commodore Canada, la presenza di utenti Amiga è in continua crescita. Spesso nati molti anni fa per gli acquirenti di un Pet o di un Vic-20, oggi si occupano sempre più di Amiga, talora mantenendo il nome originale, come nel caso del Toronto pet user group, o Tpug. Tpug offre una quantità considerevole di software di pubblico dominio, oltre ad assistere gli utenti su questioni di programmazione e sviluppo e a organizzare meeting periodici nell'area di Toronto. L'Amici Amiga user group di Ottawa (dalle ascendenze italiane?) ha lanciato nell'ottobre 1988 il primo Amiga Community friendship day, trasportando all'interno dello ospedale pediatrico di Ottawa una serie di Amiga, tastiere musicali, stampanti, digitalizzatori e genlock, consentendo ai ragazzi ricoverati la creazione di un ambiente formato "Amiga".

Parliamo di affari

Come tutti i fabbricanti di computer, Commodore mira all'eliminazione del predominio IBM sul mercato.
Naturalmente, si tratta di un compito tutt'altro che facile quello che la Commodore si prefigge, ciò è dovuto all'esistenza di soluzioni che permettono all'utente IBM di espandere il suo sistema senza doversi rivolgere per questo ad altri costruttori.
Inoltre, il prezzo di Amiga (solo il modello 2000 è sufficientemente... costoso da essere considerato un computer serio, nel mondo professionale) e la fama di produttrice di computer per giocare di Commodore costituiscono altri elementi che complicano la penetrazione di Amiga nelle aziende e negli uffici dei professionisti, da sempre terreno pressoché incontrastato dell'IBM.
Amiga può però ancora giocare una parte di primo piano in questo mercato, sostiene Stan Pagonis, che individua nei campi di attività dove sono richieste performance grafiche di alto livello (studi grafici, agenzie di pubblicità, aziende che necessitano di processi di separazione a quattro colori in fase di stampa) e nelle applicazioni video un buon potenziale di vendita per Commodore.
In particolare, le case di produzione televisive usano spesso Amiga per animazioni, titoli, grafici (come nel caso delle previsioni del tempo) e perfino apparizioni della macchina sul set, per esempio nel telefilm Miami Vice.
Pagonis ammette però che i suc-

cessi di Amiga nel settore professionale richiedono tempo e pazienza, e dichiara di puntare all'utenza IBM come a quella Macintosh, presentando un computer, Amiga , superiore per potenza e caratteristiche. Uno dei problemi chiave a questo riguardo è la disponibilità di software professionale di alta qualità. Probabilmente Earl Weaver Baseball è il software più accattivante creato per un personal computer, ma nel mondo dell'elaborazione dei testi, archiviazione sia dei documenti che dei fogli elettronici questo non è certo un elemento di richiamo.
L'introduzione di WordPerfect per Amiga ha facilitato la situazione, ma ancora non esistono pacchetti di software professionali di qualità paragonabile a quelli di Ashton-Tate, Borland o Microsoft.

Una scrivania piena di novità

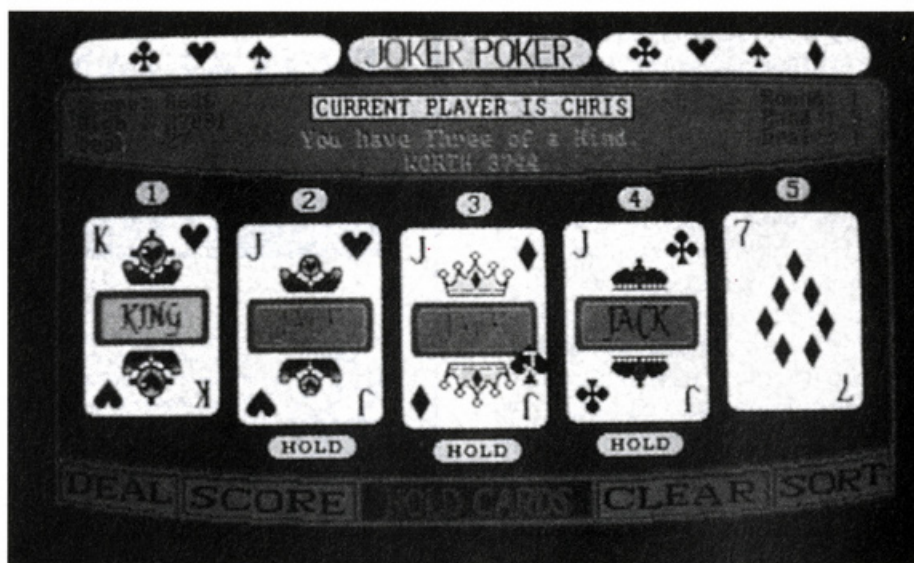
In ogni modo, anche per il settore business si può nutrire un ragionevole ottimismo.
WordPerfect ne è un esempio, così come l'impegno produttivo di Gold Disk, una software house dell'Ontario che offre pacchetti come Page-Setter (desktop publishing) e Professional Page, un programa per DTP diretto rivale di PageMaker. Gold Disk ha recentemente commercializzato anche Professional Draw, un prodotto grafico di alta qualità paragonabile a quelli che hanno portato le macchine IBM e Macintosh a detenere le loro attuali quote di mercato e, soprattutto, a costruirsi un'immagine realmente professionale.
Per avere veramente successo, Amiga ha bisogno di un'immagine professionale, senza per questo rinunciare ai mercati attualmente più favorevoli come quello didattico. Commodore Canada sta dimostrando una ferrea volontà di riuscire nel compito e, ciò che è più importante, di voler raggiungere l'obbiettivo attraverso una strategia di lungo respiro, piuttosto che inseguendo successi immediati ma effimeri: la prima garanzia per l'avverarsi di ogni progetto. ▲

Qui, là e dovunque!

Qui, là e dovunque Notizie, note e nozioni Amiga da tutto il mondo

Keith Ferrell

Possono non esserci ancora molti Amiga in Oriente, ma se ne parla comunque molto.
Per esempio, le stime considerate parlano di meno di 5000 Amiga venduti in Giappone.
Però, durante un recente viaggio in Giappone, abbiamo scoperto che, in pratica, chiunque nell'industria giapponese dei personal computer sembra conoscere Amiga e, a dispetto delle barriere di linguaggio, essere in grado di sottolinearne le virtù. La stessa Commodore è ben consapevole delle sue potenzialità di successo in Oriente. "Vogliamo vedere un più vasto numero di Amiga in Giappone e dintorni", dice Max Toy, presidente Commodore. "Malgrado la nostra più grande opportunità di mercato rimanga qui negli Stati Uniti, non rifiutiamo altri business, in Giappone quanto ovunque."
E' facile, a ogni modo, che almeno all'inizio ci sia più software giapponese diretto a Ovest che computer venduti a Est. Parecchi produttori giapponesi di software ricreativo stanno già infatti scoprendo Amiga come ospitale dimora per i loro prodotti.
In Giappone, il software da divertimento è una colonna portante dell'industria, e le aziende leader, intente a portare i loro prodotti in tutto il mondo, hanno individuato Amiga come la macchina su cui sfoggiare i loro prodotti, a loro grande vantaggio. S. Yasuda, portavoce Taito, è entusiasta della macchina. "Amiga offre (ai produttori di software ricreativo) una grossa opportunità. Amiga ha capacità combinate di grafica e suono che ne fanno un eccellente macchina di divertimento". Già presente sul mercato di Amiga con giochi come Arkanoid, Taito porterà quest'anno sugli schermi di Amiga altro software di grande interesse.
Konami è un altro gigante del settore con piani ambiziosi per Amiga. Secondo Kenji Kobayashi, supervisore del dipartimento d'oltremare Konami, la società realizzerà que-

st'anno 7-10 titoli per Amiga.
Poiché Amiga è uno dei pochissimi personal computer in grado di sfidare in qualità i videogiochi da bar, ci potrebbe essere una novità interessante. Si vocifera, infatti, che il maggior produttore di giochi coin-op stia esaminando la possibilità di usare Amiga per implementare la sua prossima generazione di videogiochi da bar.
Non sarebbe ironico se le monete spese dagli appassionati valessero la stessa grafica e gli stessi suoni con cui ci siamo già divertiti nelle nostre case e nei nostri uffici?

Cronache dagli antipodi

Se Crocodile Dundee e i koala possono uscire dall'Australia e conquistare il mondo, allora perché non può farlo anche il software?
Questa è, almeno, la speranza della Joker Software International. Peter Snow, CEO della compagnia australiana, è ansioso di far conoscere al mondo le meraviglie del software per Amiga della terra dei canguri. Il primo di questi prodotti è Aussie Joker Poker, un gioco di carte che ha incontrato una popolarità eccezionale in Australia e che farà il suo debutto americano simultaneamente per tutti i maggiori personal computer. Dopo qualche minuto passato con Snow risulta evidente come Amiga sia il computer da lui più amato e più vicino al suo cuore. La prima ragione è che Aussie Joker Poker è stato originariamente scritto per Amiga usando True Basic; inoltre Amiga è straordinariamente conosciuto in Australia, dove sono state vendute più di 10 mila copie di Aussie Joker Poker.
"Si può dire che è un numero eccezionale", dichiara in proposito Snow, "considerando anche la vastità del territorio e la consistenza della popolazione australiana". Il gioco stesso è abbastanza semplice, al punto da dimostrarsi ipnotizzante.
Con Amiga che svolge nel contempo i ruoli di banco e croupier, i giocatori (più di 90) cercano di ottenere punteggi alti con una serie di manipolazioni delle carte. Aussie Joker Poker è facilmente giocabile in quanto simile ai normali giochi di carte, ma fa rivivere efficacemente il fascino un po' esotico dei casinò australiani.
Snow sottolinea il fatto che, come tutti i prodotti Joker, non si tratta di un gioco violento. "I nostri giochi sono adatti a tutta la famiglia", dice. E non è finita: dall'Australia si preannuncia in arrivo tutta una serie di programmi di sicuro interesse.

Baciami, sciocchina

Qualunque sia la nazione considerata, il mercato dei personal computer è prevalentemente maschile. Questo è vero per Amiga come per qualsiasi altro computer, ed è una situazione alla quale Commodore intende porre rimedio.
In Europa, una campagna pubblicitaria per conquistare gli interessi del mercato femminile viene sigillata con un bacio, nel vero senso della parola. Kiss me, Amiga! è il motivo conduttore di una serie di annunci progettati per aumentare la consapevolezza femminile nei confronti di Amiga in particolare e dei microcomputer in generale. "Il nostri utenti sono per l'85% maschi", fa notare Winfried Hoffmann, direttore delle operazioni europee Commodore. "Obiettivo di tutti noi è mettere l'accento sull'importanza di offrire uguali opportunità di computerizzazione a entrambi i sessi".
La nuova campagna è finalizzata a incoraggiare le ragazze a scoprire i benefici che può dare Amiga. "E' il computer per la lei ingegnosa e per il lui ingegnoso", dichiara l'annuncio pubblicitario. Mentre la campagna si muove attualmente verso le tradizionali pubblicazioni femminili, lo slogan sembra aver acquisito una vita autonoma: Kiss me, Amiga! è stato visto sui vestiti di tifosi e atleti durante le manifestazioni di calcio e di atletica leggera in Germania.

Dietro la cortina

A dispetto delle restrizioni sul passaggio di tecnologia al blocco dell'Est, gli Amiga stanno trovando la loro strada dietro la cortina di ferro in numero crescente.
"Ci sono più Amiga a Est di quanto chiunque possa credere" dichiara Winfried Hoffmann della Commodore. Probabilmente addirittura 20-30 mila computer vengono ora utilizzati in città dell'Ungheria come anche della Germania Orientale, dice Hoffman, affermando che l'Ungheria ama molto Amiga ed è uno dei paesi leader nella produzione di software ricreativo, malgrado questo fatto sia poco evidente dato che la maggior parte di questi programmi vengono poi commercializzati da firme occidentali. ▲

Top Ten

a cura del servizio Lago Softmail
Via Napoleona,16 - 22100 Como
Tel. 031 - 300174

In salita ▲
In discesa ▼
Stabile ⟷
Nuova entrata (E)

1	(E)	Shoot'em-up Constr. Kit	Outlaw
2	▼	Populous	Electronic Arts
3	▲	Kick Off	Anco
4	(E)	Blood Money	Pysgnosis
5	▲	Bio Challenge	Palace
6	(E)	Batman	Ocean
7	⟷	Microprosoccer	Microprose
8	▼	Lord of the Rising Sun	Cinemaware
9	▼	Test Drive	Electronic Arts
10	⟷	Dragon Ninja	Ocean

a cura di Stefano Riva

Nota dei voti

Grafica
Tiene conto della cura nel disegno dei fondali e degli sprite, dell'animazione, dello screen dei titoli.

Sonoro
Valuta la colonna sonora e gli effetti sonori.

Giocabilità
Tiene conto della varietà del gioco, delle opzioni e la possibilità di giocare in due e di eventuali scelte.

Durata
Indica per quanto tempo ci giocherete.

Generale
E' il voto generale dei valori precedenti e di tutto ciò che accompagna il gioco: confezione, manuale, gadget, ecc.

I voti vengono espressi in percentuale da 1 a 100.

Batman, the Caped Crusade

Grafica	90
Sonoro	72
Giocabilità	81
Durata	81
Generale	87

Software house: Ocean
Prezzo: 29.000 lire

Indossiamo per una notte le vesti di Batman e affrontiamo due pericolosi criminali: Pinguino e Joker, che dai luoghi più remoti di Gotham City stanno organizzando la loro ultima azione criminosa. In pratica abbiamo due giochi con caratteristiche simili, ma con scopi, enigmi e personaggi diversi. Nel primo, "A bird in the hand", abbiamo a che fare con il Pinguino che, dopo essere stato rilasciato dalla prigione, decide di conquistare il mondo facendo uso di un esercito di robot-pinguino. La sua centrale operativa si trova in una fabbrica di ombrelli e il nostro compito è di fermare il computer che controlla la produzione dei robot.

Nel secondo, "A fete worse than death", abbiamo di fronte Joker, che dopo aver rapito Robin, ci lascia una "carta da gioco" con un enigmatico messaggio: "Robin è diretto verso un destino peggiore della morte". In questo caso dobbiamo salvare Robin e arrestare il Joker.

The Caped Crusader non è altro che un adventure animato, vale a dire una avventura grafica i cui personaggi hanno proprietà d'animazione, e il personaggio che rappresenta il giocatore è controllato tramite joystick. La presentazione sullo schermo è simile ad un fumetto dove i luoghi e i personaggi appaiono in numerosi pannelli che si sovrappongono, dotati in alcuni casi di didascalie, la cui esatta interpretazione è fondamentale per risolvere il gioco. Premendo il tasto di fuoco, accediamo ad un pannello di controllo dove sono visualizzati gli oggetti raccolti il punteggio raggiunto (espresso in percentuale) e l'energia rimasta. Selezionando le opportune icone possiamo usare o lasciare un oggetto, eliminare la colonna sonora che ci accompagna durante il gioco (la stessa della serie televisiva), interrompere la partita o mettere in pausa.

Per risolvere gli enigmi si devono usare gli oggetti giusti nei posti giusti. Molto spesso l'uso di certi oggetti è un vero mistero, ma i costanti progressi ottenuti ci spingono al termine della partita (quando Batman esaurisce l'energia) a tentare di nuovo. In entrambi i complotti l'inizio è semplice: ad esempio i primi enigmi nel complotto del Pinguino sono l'uso di una chiave inglese e di un dischetto nelle stesse stanze in cui sono stati trovati.

Gli enigmi nel complotto del Joker sono più difficili da risolvere, ma non poteva essere diversamente dato che Joker è un esperto di indovinelli. Sicuramente The Caped Crusader è un buon acquisto tenuto conto anche del "Bat-prezzo".

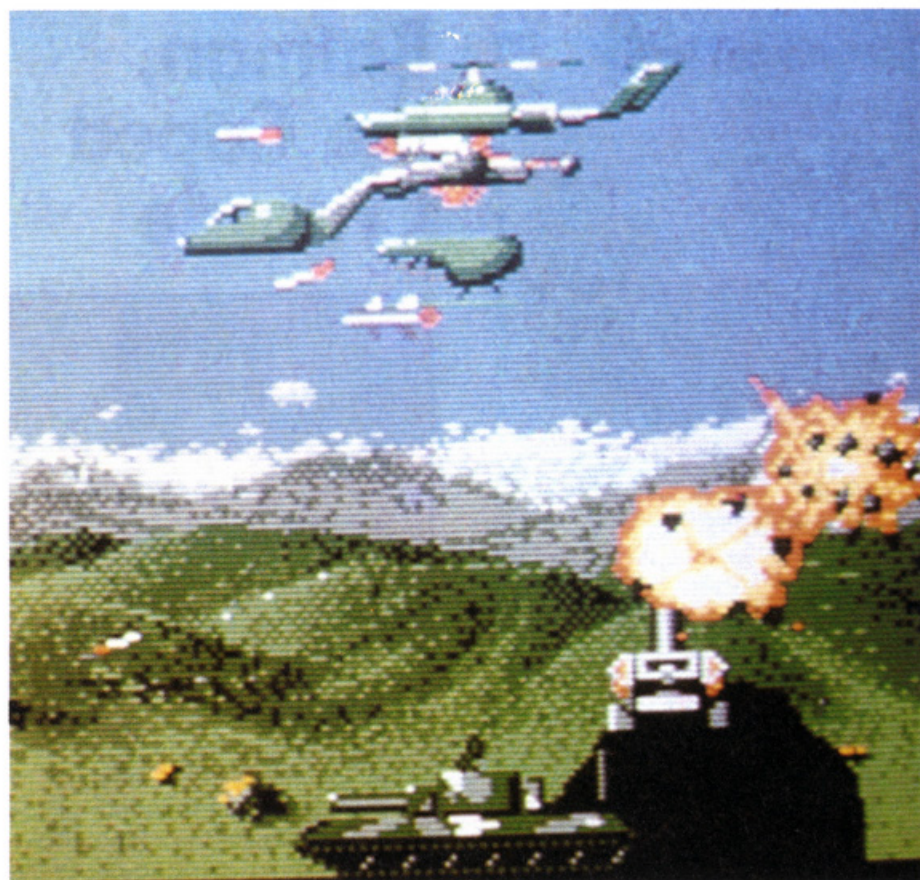
Batman è in vendita presso: Digimail- tel.02/426559

Silkworm

Grafica	90
Sonoro	84
Giocabilità	92
Durata	96
Generale	93

Software house: Virgin Games
Prezzo: 39.000 lire

Le armi nucleari furono bandite da una serie di trattati internazionali dopo la quarta guerra mondiale, e ora le grandi potenze fanno nuovamente uso degli armamenti tradizionali. La proibizione delle armi nucleari ha scatenato una vera e propria corsa e ha portato a due nuovi obbiettivi nella fabbricazione di armi: quantità e velocità di fuoco. Benché i generali siano provvisti di un incredibile numero di carri armati, aerei, elicotteri, bombe e armi di difesa con cui combattere, non sono soddisfatti del loro ruolo nella società, e trovano frustrante la rinuncia alle armi nucleari.

Così i comandanti dell'Alleanza Continentale decidono di unire le loro armate per mostrare ai leader politici tutto il loro potere: tutte le forze terrestri, marittime e aeree dell'Alleanza si ribellano e un colpo di stato militare sembra ormai inevitabile. Il ritorno dei militari al potere significherebbe oltre ad un regime dittatoriale, anche al ritorno alla fabbricazione degli armamenti nucleari e la terra rischierebbe di nuovo di essere cancellata dal sistema solare e questa volta per sempre. Ma una piccola speranza per la terra rimane.

Un gruppo di scienziati militari, non concordi con il riarmo atomico, sta lavorando sui progetti di un elicottero e di una jeep ad alta tecnologia in grado di affrontare le truppe dei generali guerrafondai.

Questo progetto si chiama Operazione Silkworm ed ha poche probabilità di successo contro l'incredibile numero di avversari, poiché non sono ancora stati trovati due abili piloti in grado di manovrare questi potenti mezzi e contrastare così lo strapotere avversario.

Ma chi meglio di noi, vista la nostra esperienza nei combattimenti simulati su Amiga, può interpretare il ruolo dell'eroe e salvare la Terra dalla catastrofe?

Nessuno! Quindi mano al joystick e iniziamo a combattere per la giusta causa.

I nemici sembrano infiniti e alla fine di ogni ondata ci aspetta un enorme elicottero o carro armato (o entrambi nei livelli più alti) guidati da uno dei comandanti dell'Alleanza.

Di volta in volta, abbiamo a che fare con carri armati, aerei ed elicotteri, dotati della più numerosa varietà di armi mai vista in giochi di questo genere. Oltre a loro dovremo evitare mine, razzi e missili lanciati da torrette e robot.

Sia l'elicottero che la jeep dispongono di un lancia-missili (direzionabile quello installato sulla jeep) che raddoppia potenza e velocità di tiro quando distruggiamo dei robot volanti con le sembianze di un uccello.

L'azione di gioco è velocissima e il minimo segno di rilassamento comporta inevitabilmente la perdita di una vita.

La grafica è curatissima fin nei minimi particolari e quando si inizia a giocare è impossibile smettere. Non ha sicuramente nulla da invidiare alla versione da bar.

Silkworm è distribuito da: Leader Distribuzione - Via Mazzini, 15 Casciago (VA) - tel.0332/212255

Gauntlet II

Grafica	81
Sonoro	76
Giocabilità	81
Durata	79
Generale	83

Software house: US Gold
Prezzo: 25.000 lire
La US Gold ha effettuato un'altra ottima conversione dalle macchine arcade. Si tratta di Gauntlet II già noto agli amanti di adventure e ora uno dei migliori giochi di esplorazione visti su Amiga. Il nostro compito è di terminare tutti i 100 livelli del gioco (impresa assai ardua da portare a termine) ai quali si accede in ordine casuale a rendere ancora più complessa l'operazione. Per terminare i livelli, dobbiamo trovare in ognuno di essi una botola contrassegnata dalla scritta EXIT.
Fin qui sembra tutto facile: ma attenzione poiché queste botole sono protette, oltre che da una quantità enorme di nemici, anche da muri e porte magiche.
I muri spariscono attivando degli appositi meccanismi (un segnale acustico ci avverte quando uno dei muri scompare), mentre le porte si aprono quando entriamo in contatto con loro solo se possediamo almeno una delle chiavi che si trovano in determinati punti (fortunatamente sono sempre gli stessi).
I nemici escono da tre tipi di generatori ed ognuno ha caratteristiche diverse. Possiamo incontrare fantasmi, guerrieri, demoni, giocolieri (le loro esibizioni consistono nel lancio di sfere "mortali"), stregoni, zombi e pozzanghere di acido che si spostano verso di noi.
Per affrontarli possiamo impersonare a scelta diversi personaggi: un guerriero, un mago, una valchiria o un elfo. Ognuno di questi quattro personaggi ha un comportamento diverso determinato da caratteristiche ben precise: dalla forza, dalla capacità di difendersi, dalla velocità e dalla possibilità di fare incantesimi. Logicamente il guerriero ha una maggiore abilità nei combattimenti, mentre il mago effettua incantesimi più potenti. Giocando, dobbiamo tenere sempre sotto controllo la nostra energia ed evitare di affrontare i nemici quando raggiunge livelli troppo bassi. Per ristabilire il livello di energia dobbiamo raccogliere tutto quello che incontriamo che abbia un aspetto commestibile: polli arrosto, bottiglie di sidro, ecc.
Alcuni amuleti, che raccogliamo, ci permettono di respingere determinati mostri, di trapassare i muri o di aumentare la potenza delle nostre armi. Gauntlet II ci dà la possibilità di giocare in 4 persone contemporaneamente grazie ad una interfaccia joystick da inserire nella porta parallela di Amiga che si può ordinare direttamente alla US Gold (questo è possibile solo nella versione Amiga). La bellezza di Gauntlet II sta nell'estrema semplicità dei vari meccanismi che regolano il gioco, permettendoci di giocarlo subito senza passare lunghe ore a leggere (o magari a tradurre) le istruzioni. La grafica è ottima e il parlato digitalizzato è preso direttamente dalla versione da bar.
L'interfaccia joystick per 4 giocatori insieme alla pedaliera da usare nelle simulazioni di guida ci fanno intravedere nuovi orizzonti nel videogiocare in casa. Le cloche e i sedili idraulici non sono poi così lontani.

Gauntlet II è in vendita presso:
Digimail - Via Coronelli, 10
Milano - tel.02/426559

Vindicators

Grafica	82
Sonoro	42
Giocabilità	46
Durata	70
Generale	68

Softhouse: Domark
Prezzo: 25.000 lire
Ci troviamo ai margini della galassia TR15 nell'anno 2525. Il compito che ci è stato affidato è di intercettare e distruggere le forze nemiche provenienti dall'Impero Tangente dirette verso la Terra per conquistarla, sottometterla e allinearla alle già numerose conquiste del potente Impero.
Portare a buon termine la missione che ci è stata affidata è di vitale importanza sia per la nostra, ma soprattutto per la salvezza del nostro pianeta: dobbiamo a tutti i costi distruggere i centri di controllo di alcune stazioni spaziali facendo uso del potentissimo carro armato strategico modello SR-88 meglio conosciuto con il nome di Vindicators.
Le stazioni nemiche sono equipaggiate di torrette, carri armati e carri volanti che pattugliano costantemente le fortificazioni impedendo a chiunque di avvicinarsi e distruggendo chi osasse anche solo avventurarsi nei paraggi. Il nostro carro è sofisticatissimo, non ha certo le caratteristiche di una utilitaria economica e noi non siamo certamente partiti per una tranquilla gita fuori porta: durante il gioco dobbiamo raccogliere tutti i bidoni di carburante sparsi per tutti i livelli per non lasciare a secco i nostri serbatoi (e di conseguenza perdere una vita).
Il consumo di carburante è determinato oltre che dal movimento del carro anche dai colpi ricevuti. Altri oggetti da raccogliere sono chiavi di diverso colore indispensabili per uscire dal livello in cui ci troviamo e stellette che ci permettono di sce-

gliere dei bonus da utilizzare nei livelli successivi: bombe, scudi, potenza di tiro, velocità di movimento e raggio di tiro. Partiamo con una dotazione di ben nove vite e, se riusciamo a completare tutti i livelli (sono in tutto quattordici), ci viene assegnato un punteggio bonus di 100000 punti!

Vindicators si presenta bene, ma dopo poche partite l'entusiasmo dei primi attimi svanisce per far posto all'accanimento e alla detrminazione, parametro fondamentale per sperare di giungere al termine.

Il tema del gioco è abbastanza scontato e nonostante la sua ottima grafica perde in giocabilità: l'azione è troppo lenta e ripetitiva, senza differenze sostanziali fra i vari livelli. Anche la musica è ripetitiva e alcuni sfarfallamenti del video quando lo schermo "scrolla" verso l'alto ci fanno pensare che il Blitter è stato lasciato a riposo. Le cose migliorano nel gioco a due, ma sicuramente agli "amici" (quelli con l'ST) possiamo mostrare qualcosa di meglio.

Il manuale pur essendo tradotto in italiano non descrive in modo approfondito tutte le caratteristiche del gioco (ad esempio non è molto chiaro per quanto riguarda l'uso delle Armi Speciali e delle Armi Mutanti).

Vindicators è distribuito da: Leader Distribuzione - Via Mazzini, 15 Casciago (VA) - tel. 0332/212255

SDI - Now The Odds Are Even

Grafica	88
Sonoro	48
Giocabilità	70
Durata	66
Generale	76

Software house: Activision
Prezzo: 49.000 lire

L'SDI (Strategic Defence Initiative) è un sistema di difesa americano basato sull'uso di satelliti. In caso di attacco nucleare, centinaia di satelliti entrano in funzione creando uno scudo sull'America e tramite raggi laser riescono ad abbattere i missili nemici prima che questi raggiungano il loro obbiettivo. Il nostro compito consiste nel controllare il sistema di guida e di fuoco di uno di questi satelliti e abbattere il maggior numero di nemici. Di volta in volta, abbiamo di fronte missili, fighter, satelliti e bombe. Possiamo controllare il nostro satellite facendo uso del mouse, del joystick o della tastiera, ma la soluzione migliore è un abbinamento mouse-joystick. Infatti sullo schermo possiamo muovere contemporaneamente il nostro satellite e il mirino del nostro laser. All'inizio di ogni livello il nostro satellite viene trasportato sul campo di battaglia con una navetta di tipo Shuttle. Neanche il tempo per ambientarci che subito inizia l'attacco del nemico. Le varie ondate si susseguono senza pause fino alla fine del livello dove torniamo all'interno della nostra navetta. Se qualche nemico è riuscito ad oltrepassare la fitta rete dei nostri laser saremo costretti a rimediare affrontando una fase difensiva nella quale dovremo vedercela con dei mini-missili. Alla fine di ogni livello viene visualizzata la percentuale di nemici abbattuti: se abbiamo totalizzato il 100% otteniamo un bonus di 20000 punti, viceversa dovremo accontentarci di molto meno della metà. Alcuni satelliti nemici, quando vengono colpiti, ci danno dei bonus speciali: quello blu ci permette di muovere più velocemente il nostro satellite, quello rosso ci fornisce di doppio o triplo mirino e quello giallo aumenta il raggio d'azione del nostro laser. In tutto dobbiamo affrontare dodici livelli, con nemici sempre più veloci e numerosi. SDI non è altro che uno shoot'em-up a scorrimento orizzontale dotato di un insolito sistema di controllo a cui peraltro ci si abitua presto. La grafica è ottima: i fondali sono sempre diversi in ogni livello e gli sprite si muovono bene anche in quei casi in cui lo schermo ne è invaso. Sette diverse colonne sonore ci accompagnano nell'azione, ma mancano totalmente gli effetti sonori. Una nota decisamente negativa per il manuale delle istruzioni: oltre a dare informazioni minime sul gioco e ad essere impaginato male, non fa il minimo accenno alla versione per Amiga. Uno dei motivi che spinge i possessori di computer a comprare programmi originali è il manuale, ma di questo l'Activision sembra non preoccuparsi.

SDI è in vendita presso: Supergames - tel. 02/6693340

Kick Off

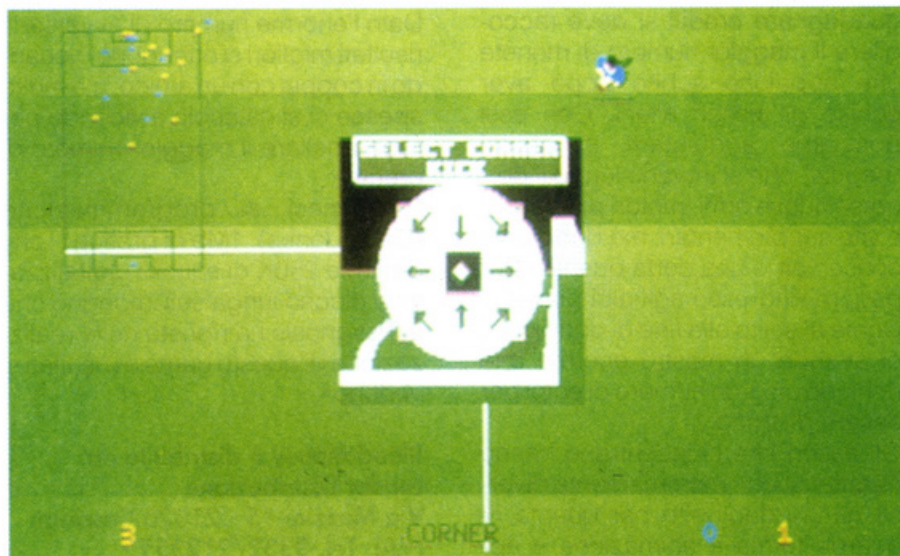
Grafica	74
Sonoro	76
Giocabilità	67
Durata	81
Generale	74

Software house: Anco
Prezzo: 29.000 lire

La ANCO ci propone un'altra versione del gioco del calcio simulato su computer.

Il programma offre moltissime opzioni di gioco facilmente selezionabili tramite joystick. La prima a cui abbiamo accesso subito dopo il caricamento, e che ci è molto gradita, è la scelta della nazionalità: possiamo decidere di far apparire i testi dei menu in cinque lingue diverse compreso l'italiano. Subito dopo viene visualizzato il menu principale del programma che ci dà la possibilità di allenarci ai rigori, di provare schemi di gioco, di variare la durata dell'incontro (da 10 a 90 minuti) e naturalmente di fare una partita o di organizzare un torneo a otto squadre.

Prima di iniziare un incontro, dobbiamo scegliere uno schema di gioco: abbiamo quattro possibilità, dal catenaccio puro fino allo schema con quattro attaccanti. Ci viene, inoltre, segnalato il nome dell'arbitro. Questo potrebbe sembrare inutile ai fini del gioco, ma in realtà è molto importante. In Kick Off, infatti, ci sono falli, rigori, ammonizioni ed espulsioni, che la rendono la più reale fra le simulazioni calcistiche disponibili per Amiga. L'esperienza ci insegnerà quali sono gli arbitri più permissivi e quali quelli che applicano "alla lettera" il regolamento (il signor Screech ad esempio espelle i giocatori dopo due falli). Inoltre, se durante una partita ci sono state molte interruzioni, alcuni arbitri faranno recuperare il tempo perduto alla fine dell'incontro. Come già detto, possiamo organizzare un minitorneo a 8 squadre che possono essere controllate dal computer o da una persona. Ogni squadra incontra tutte le altre per due volte per un totale di 14 giornate di quattro incontri ciascuna. I punti vengono assegnati come nel campionato inglese: tre per la vittoria e uno per il pareggio. Data la lunghezza del torneo (56 partite!) è possibile salvare la situazione su disco. Ai due giocatori possiamo assegnare livelli diversi (da Interregionale a Nazionale) che determinano velocità, potenza e precisione nel tiro. Effettuate tutte le selezioni possiamo iniziare a giocare: le squadre si dispongono in campo accolte dalle grida della folla. La parte del campo in cui si sta svolgendo l'azione viene inquadrata dall'alto e nell'angolo in alto a sinistra è rappresentato in scala ridotta l'intero campo di gioco con le posizioni dei giocatori. Il portiere è controllato dal computer e per segnare si deve tentare di ingannarlo con una finta o tirare in diagonale. I gol, i rigori, le ammonizioni e le espulsioni sono sottolineati dalle urla digitalizzate del pubblico e il rumore della palla quando viene colpita è molto realistico. Kick Off pur essendo il miglior gioco del calcio per Amiga ha molti difetti. Primo fra tutti il controllo dei giocatori e della palla: molto spesso i giocatori commettono fallo senza che noi lo volevamo (e questo può costarci l'espulsione o un rigore a sfavore) e non sempre la palla segue la traiettoria che avevamo impostato con il joystick. Alcune situazioni sono assulatamente irreali: a volte viene fischiata la fine della partita mentre si sta per battere un calcio di rigore, altre volte il portiere resta bloccato ed è facilissimo entrare in porta con la palla al piede. Inoltre, due opzioni che si trovano oramai su tutte le simulazioni calcistiche e che invece mancano su Kick Off sono: la possibilità di effettuare i tempi supplementari e di rivedere l'ultima azione. Quello che invece rende Kick Off migliore di altri programmi è la velocità delle azioni e lo stupendo scrolling in tutte le direzioni. Nella confezione è presente un manuale interamente in italiano.

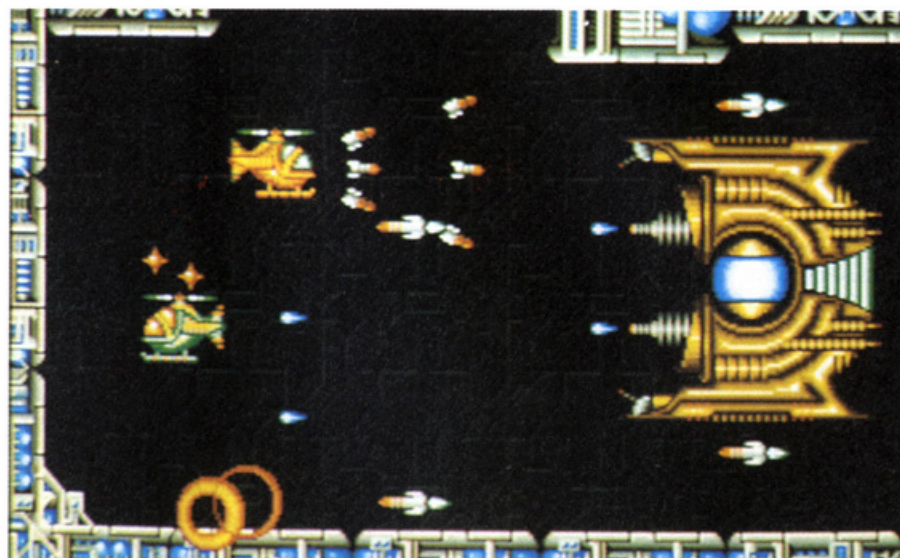
Kick Off è distribuito da:
Leader Distribuzione
Via Mazzini,15 - 21020 Casciago (VA) Tel. 0332/212255

Blood Money

Grafica	98
Sonoro	84
Giocabilità	94
Durata	96
Generale	98

Software house: Psygnosis
Prezzo: 48.000 lire

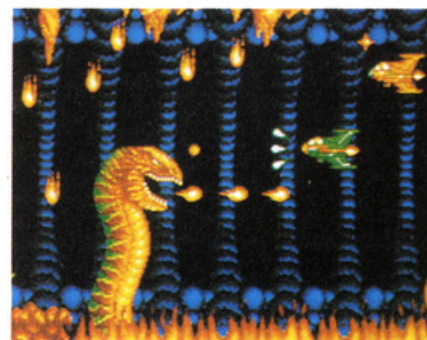
La Psygnosis ancora una volta ha superato se stessa ed ha stabilito il nuovo standard con cui ci si deve confrontare nella realizzazione di arcade game spaziali per Amiga. Blood Money è sicuramente il miglior gioco arcade realizzato fino a questo momento, e non poteva essere altrimenti dato che ha un papà di nome Menace.

Infatti, come annunciato nelle prime sequenze della sontuosa presentazione che precede il gioco, Blood Money è il seguito del famoso arcade realizzato nel 1988 dalla Psygnosis (sotto l'etichetta Psyclapse) che ci aveva tenuti attaccati al joystick per parecchie ore. Ma bando ai ricordi, vediamo cosa ci aspetta in questo nuovo gioco.

La Alien Safari Promotions ha organizzato un safari spaziale su quattro pianeti abitati da esseri orribili e terribilmente aggressivi e promette ai partecipanti di offrire l'avventura più emozionante e pericolosa (ed eventualmente remunerativa) che potrebbe capitare loro in tutta la vita. Noi, amanti del pericolo (e senza disprezzare i facili guadagni) non potevamo non accettare una simile offerta, e subito abbiamo firmato il contratto che ci assicura la partecipazione al safari. I quattro pianeti scelti dagli organizzatori della ASP sono i migliori per quanto riguarda la varietà della flora e della fauna e occasionalmente possiamo trovare su di essi lembi di civiltà aliene naturalmente ostili.

Per accedere ai pianeti è sufficiente pagare una tassa che varia da 100 a 400 crediti (la moneta valida in tutte le galassie).

All'inizio abbiamo a disposizione solo 200 crediti e quindi possiamo iniziare il safari solo su Gibba o Grone. Successivamente possiamo esplorare anche Shreek e Snuff. Per guadagnare crediti si deve raccogliere il maggior numero di monete che appaiono subito dopo aver ucciso gli esseri alieni. Con essi possiamo acquistare in alcuni "negozi" che si trovano lungo il percorso nuove armi, motori più potenti e vite supplementari, ma dobbiamo conservarne una certa quantità per pagare l'ingresso agli altri pianeti.

Come al solito alla fine di ogni livello ci attende un mostro enorme che richiede un gran numero di colpi per essere distrutto.

Gli esseri che si incontrano hanno caratteristiche estremamente diverse gli uni dagli altri per quanto riguarda forma e animazione e appaiono in gruppi sempre più numerosi e agguerriti. Lo scrolling dello schermo avviene anche verticalmente e questo crea qualche disagio all'inizio, ma dopo qualche partita ci si abitua e ne si apprezza la fluidità.

Dato l'enorme numero di avversari i risultati migliori si ottengono giocando in coppia con un amico, ma molto spesso ci si ostacola a vicenda per raggranellare il maggior numero di crediti.

Otto mesi di programmazione (David Jones), 1Mb di grafica (Tony Smith) e 250K di sonoro digitalizzato la dicono lunga sull'impegno che la Psygnosis ha riposto nella realizzazione di questo game e i risultati si vedono!

Blood Money è distribuito da:
Leader Distribuzione
Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) Tel. 0332/212255

Metti un tigre nell'Amiga

Provata e collaudata per i nostri lettori la famosa scheda A2620, ne è saltato fuori che...

Sergio Ruocco & Daniele Cassanelli

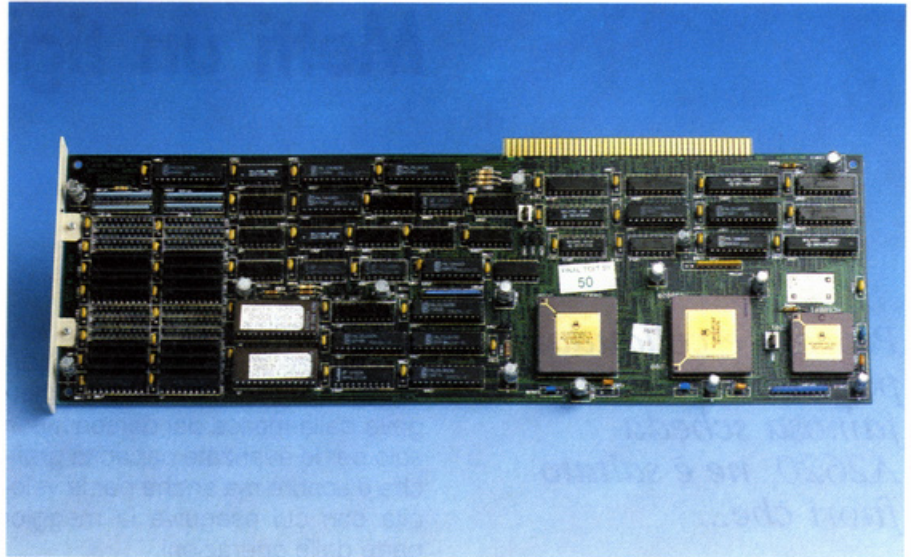
Quando fu presentato nel lontano, informaticamente parlando, 1985 Amiga emergeva dalla massa dei personal non solo per le avanzate capacità grafiche e sonore ma anche per la velocità con cui eseguiva la maggior parte delle operazioni.
Dopo quattro anni (o un forse po' prima) ci si è accorti che magari si potrebbe avere qualcosa di più, soprattutto dal disk-drive e dalla libreria in virgola mobile, dalla cui efficienza dipende la durata della nostra attesa davanti al monitor per il calcolo di un'immagine con Sculpt o di una animazione con Videoscape. Mentre nel primo caso si è provveduto con il rilascio di nuove versioni del sistema operativo (oggi alla versione 1.3) e la creazione di sofisticati programmi cache, ottimizzazione e "arrangiamento" del disco, nel secondo l'unico modo per ottenere un risparmio di tempo è quello di trasferire l'esecuzione dei calcoli in virgola mobile ad un coprocessore aritmetico.
La famiglia Motorola 68xxx comprende quattro CPU (Central Processing Unit - Microprocessore Principale) 68000, 68010, 68020 e 68030, due FPU (Floating Point Unit - Coprocessore Aritmetico) 68881 e 68882, e una MMU (Memory Management Unit - Unità di Gestione della Memoria) 68851, ma purtroppo solo a partire dal 68020 è possibile utilizzare il terzetto CPU-FPU-MMU in modo efficiente ed elegante.
Questo è il motivo principale per cui sulla scheda madre (motherboard) degli Amiga finora prodotti è assente uno zoccolo per il coprocessore aritmetico, a differenza della stragrande maggioranza dei PC MS-DOS. Alle esigenze di velocità degli utenti di Amiga 2000, la Commodore ha risposto con la commercializzazione della scheda acceleratrice A2620 carrozzata "di serie" con CPU 68020, FPU 68881 e MMU 68851 nonché di ben 2 Mb di FAST RAM a 32 bit che si riveleranno la caratteristica più utile della scheda.

La scheda A2620

La scheda A2620 è contenuta in una scatola di cartone grigiastra piuttosto anonima, non fosse per le scritte sul frontale che tradiscono il vero contenuto. All'interno troviamo il libretto di istruzioni in quattro lingue, due viti per il fissaggio della staffa della scheda alla struttura metallica di Amiga e, coperta da una spugna conduttrice antistatica, la scheda delle "nostre brame". Mancano all'appello tre ponticelli di configurazione, citati nel manuale ma assenti nella confezione, che probabilmente sono quelli già installati sulla scheda. Sulla destra, in primo piano, spiccano tre chip dorati: 68881, 68020 e 68851, seguiti da due ROM della capacità di 64 Kbyte che contengono il codice di bootstrap e alcune routine di inizializzazione e autoconfigurazione della scheda. Infine, sulla destra, troviamo i circuiti di memoria composti da otto SIMM per un totale di 2 Mb di RAM, espandibili a 4 Mb con l'aggiunta di altrettanti integrati nello spazio predisposto. A questo punto è bene ricordare che Amiga non può sfruttare più di 9 Mb di RAM; togliendo un Mb presente sulla motherboard la quantità massima installabile con schede di espansione scende a 8 Mb, per cui i possessori di espansioni di memoria di un certo taglio (da 4 Mb in poi) devono fare attenzione ad eventuali "sovrapposizioni" e quindi sprechi di costosi Mbyte.

Configurazione della scheda

Per adattarla alle esigenze più disparate dell'utente la scheda A2620 è stata fornita di sette ponticelli che controllano:

- quantità di memoria installata (2 - 4 Mb);
- disabilitazione memoria della scheda;
- frequenza di funzionamento del coprocessore aritmetico (14.32 - 25 MHz);
- modello motherboard (2000A - 2000B, tre ponticelli);

- sistema operativo di boot.

Su quest'ultima opzione è bene spendere qualche parola. La scheda A2620 non è nata solo come "acceleratrice", ma rientra in un progetto molto più ampio, come può essere la possibilità di utilizzare su Amiga il sistema operativo più in voga in questo periodo: UNIX. Disponendo quest'ultimo ponticello in modo opportuno, si può, o meglio si potrà, dato che al momento in cui scriviamo non è ancora disponibile, effettuare automaticamente il caricamento e il lancio di UNIX preventivamente installato su hard-disk.

L'installazione

L'installazione della scheda, da effettuarsi esclusivamente nello slot CPU, di per sè semplice può presentare qualche difficoltà ai possessori di un Amiga 2000 con motherboard versione A (riconoscibile dalla presenza dell'espansione di memoria nello slot CPU) che devono rimuovere l'espansione di memoria, perdendo di fatto 512 K o 1 Mb di FAST RAM unitamente al 68000, fortunatamente zoccolato. Dall'espansione di memoria si ricavano tre ponticelli che, inseriti nelle posizioni J200, J201 e J202 serigrafate sulla scheda, configurano quest'ultima per un corretto funzionamento con le "vecchie" motherboard. Consultando a tale proposito il manuale si nota una prolissa descrizione della natura e collocazione delle viti che fissano il cabinet alla struttura metallica e dettagliate istruzioni riguardo la loro estrazione, per poi liquidare le operazioni di installazione della A2620 su motherboard versione A con un laconico "... rivolgersi al servizio tecnico Commodore". Decisamente criticabile per un prodotto di tale prezzo (L. 2.700.000 + IVA). Gli autori dell'articolo dopo aver inutilmente interpellato telefonicamente il "servizio tecnico" hanno deciso di, a rischio proprio e di Amiga, applicare la rinomata tecnica "prova finché non va, o non si rompe..." con risultato positivo.

L'utilizzo

Al momento dell'accensione di un Amiga dotato di A2620, se si premono contemporaneamente i due pulsanti del mouse, appare una schermata arancione con tre opzioni di funzionamento:

- AmigaDOS on 68000;
- AmigaDOS on 68020;
- Amiga UX.

Naturalmente la prima opzione è disponibile soltanto ai possessori di Amiga 2000 versione B, e quindi per i "vecchi" utenti di Amiga 2000 "devono solo" utilizzare il 68020, mentre la terza, come già accennato, non è utilizzabile. Per la crona

(segue a pagina 57)

Page Stream

L'ultima tentazione nel campo DTP per Amiga. Scopriamo insieme di cosa si tratta.

Sebastiano Vigna

Fino a qualche mese fa se ne sentiva parlare sotto un altro nome (Publishing Partner Professional), ma nella sua versione commerciale ha acquisito il nome di PageStream: stiamo parlando del nuovo pacchetto di DTP per Amiga che, dopo essere diventato un bestseller negli USA, comincia ad essere conosciuto anche da noi.
Indubbiamente, dal punto di vista delle prestazioni PageStream ha spiazzato tutti i concorrenti, Professional Page incluso. Vediamo perchè.
Innanzitutto, mentre la maggior parte di programmi di DTP per Amiga è orientato ad una gestione bit-mapped dei caratteri (cioè utilizza i font standard Amiga, che sono formati da matrici di punti predeterminate per ogni dimensione), PageStream dispone di dieci font che possono essere dimensionati a qualunque altezza (veramente qualunque, non solo fino a 127 punti...) in quanto il programma provvede a generarli attraverso delle primitive grafiche (rette, cerchi eccetera), e non attraverso una matrice di punti. La cosa ha due conseguenze: primo, non si possono usare con il programma i font di Amiga; secondo, qualunque periferica si usi per l'output, sia questa una Epson a nove aghi piuttosto che una Apple LaserWriter, la stampa sarà sempre la migliore ottenibile. Il fatto più interessante è che questo tipo di tecnologia, tipico del PostScript, è incorporato nel programma stesso, e quindi è applicabile a qualunque stampante sia disponibile.
In sostanza: se PageStream si trova a dover stampare su una periferica dotata di PostScript, le passa il controllo fino a dove può (per esempio, per quanto riguarda i font fino a 127 punti) ed esegue manualmente il resto del lavoro. Se invece deve utilizzare una normale stampante, genera una bitmap in memoria e poi la stampa riga per riga. Il risultato è quanto di meglio potrete mai ottenere dalla vostra stampante.
L'unico neo del sistema è la scar-

Ingrandimenti delle finestre e dimensionamento dei font a piacere sono due dei punti di forza di PageStream

Times Roman
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890 ,.;:
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz !"£$%&/()='|\§#@*+ òàùèé

Helvetica
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz !"£$%&/()='|\§#@*+
òàùèé ,.;:

Prestige
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890
abcdefghijklmnopqrstu vwxyz !"£$%&/()='|\§#@*+ òàùèé ,.;:

University
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz !"£$%&/()='|\§#@*+
òàùèé ,.;:

Colombia
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz !"£$%&/()='|\§#@*+
òàùèé ,.;:

Saturn
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz !"£$%&/()='|\§#@*+
òàùèé ,.;:

TomHud
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
!"£$%&/()='|\§#@*+ òàùèé ,.;:

ARTISTIC
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

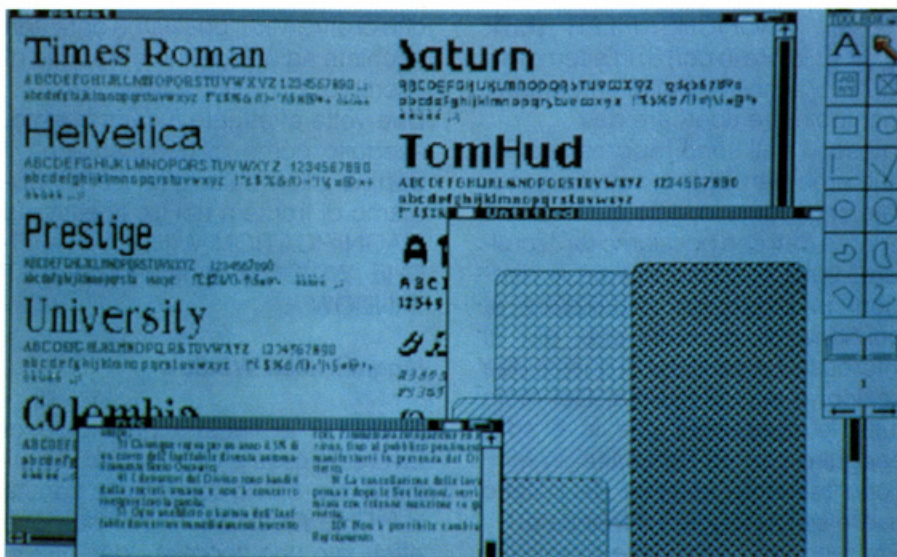
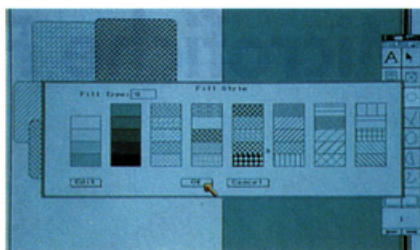
CREATIVE

Oriental
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 ,.:;
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz !"%&/()-'"+

Questa stampa è stata realizzata su una stampante Panasonic a nove aghi Epson-compatibile

sezza dei font disponibili attualmente, ma la Soft-Logik, produttrice del programma, ha promesso un supporto più vasto in breve tempo.
Dovrebbe a questo punto essere evidente il vantaggio di PageStream sia rispetto a programmi come Professional Page, rinchiusi in un mondo di costosissime stampanti laser, sia rispetto a programmi come Shakespeare, sempre ingarbugliati nel complesso rapporto tra la bitmap che visualizzano e quella che effettivamente stampano.
Quanto a possibilità grafiche, PageStream non teme confronti: le sue funzioni di disegno includono rettangoli, eventualmente con i contorni smussati, cerchi, ellissi che possono essere contornati o retinati in un'infinità di modi.
Anche i caratteri stessi possono essere retinati, in modo da ottenere particolari effetti tipo logo pubblicitario.
Ogni oggetto grafico può essere ruotato, allineato, centrato, o modificato coordinata per coordinata manualmente, in modo da ottenere, se ce ne fosse bisogno, un output dalla precisione millimetrica.
Non manca la possibilità di importare file IFF standard prodotti da programmi come DeLuxe Paint o Photon Paint.
In generale, PageStream è improntato alla massima flessibilità, che è riscontrabile nel numero enorme di unità di misura disponibili e nelle molteplici possibilità di ingrandimento del documento, veramente illimitate se confrontate con le quattro-cinque opzioni fisse di molti programmi DTP anche in ambiente Macintosh o MS-DOS.
Per i tecnici, è possibile assegnare ad ogni coppia di caratteri in un testo un valore di kerning manuale che consente di avvicinarli fino a farli eventualmente sovrapporre. Non manca, comunque, il kerning automatico.
Per quanto riguarda la gestione del testo, è possibile assegnare un nome ad una serie di caratteristiche (altezza, eventuali modificatori tipo corsivo, colore eccetera) e quindi richiamare in qualsiasi momento, sulla base del nome, le caratteristiche memorizzate. Si può così creare una libreria con i formati preferiti, richiamabili immediatamente con un sistema di facile memorizzazione.
PageStream non perde poi l'opportunità di utilizzare gli strumenti del sistema operativo di Amiga per fornire altre chicche: il numero di documenti che si possono aprire contemporaneamente in finestre separate è limitato solo dalla memoria, e sono disponibili molte combinazioni di risoluzione grafica e numero di colori.

Il requester dei retini consente di scegliere in una vasta gamma di scelte prefabbricate, oppure di disegnare manualmente la tessitura desiderata

Le funzioni grafiche permettono di generare diversi tipi di figure

Il programma si configura automaticamente a qualunque dimensione dello schermo, ed è già predisposto all'uso con il monitor A2024 da 1008 x 1024 pixel.
Una piena lode merita anche l'interfaccia utente, che è una delle migliori che abbia mai visto su un programma per Amiga.
Mentre su Macintosh il "look and feel" dei requester e dei gadget è estremamente condizionato dal software di sistema, su Amiga vige la più grande libertà, il che spinge i programmatori, individui pigri, a tralasciare la realizzazione di un'interfaccia utente gradevole e funzionale. Non è il caso di PageStream, che possiede dei requester estremamente chiari e intuitivi.
Ci sono però un paio di critiche che il programma merita, e che vanno menzionate.
La prima è che durante l'aggiornamento delle finestre, ogni azione dell'utente è completamente bloccata, il che, in caso di pagine un po' piene, obbliga ad attese snervanti quanto inutili.
Il fatto più grave è che si tenta qualche azione, come il dimensionamento di una finestra, il mouse viene bloccato, e se a questo punto per qualunque motivo un requester dovesse essere attivato (per esempio per chiedervi di inserire un disco) il sistema rimarrebbe inesorabilmente bloccato, o come si dice in gergo, andrebbe in deadlock.
La seconda è che la versione che abbiamo provato ha manifestato una evidente instabilità di funzionamento in diverse situazioni (leggi: numerosi e immotivati Guru). Poiché l'affidabilità è, per un pacchetto professionale, un punto chiave, bisognerà vedere se le prossime release rimedieranno a questo difetto.
Se così fosse, un nuovo mondo di DTP si aprirà per Amiga. ▲

Pagestream è in vendita presso:
Pix Computer s.r.l.
Via F.D'Ovidio, 6c - 00137 Roma
tel. 06/8293507 - 825731

(segue da pagina 54)

Metti un tigre ...

ca, selezionando Amiga UX lo schermo si cancella, il drive emette qualche click dopodiché riappare il menu sopracitato. Selezioniamo AmigaDOS on 68020 e dopo qualche secondo appare la familiare manina che ci invita ad inserire il Workbench. Dopo averlo accontentato tutto prosegue normalmente; non ci aspettavamo sicuramente che la scheda velocizzasse l'accesso al disk-drive e così è stato. Utilizzando il Workbench si nota un lieve aumento della velocità di gestione delle finestre dei gadget e delle icone che diventa più marcato al crescere del loro numero, quando con il 68000 si verificavano pesanti rallentamenti nell'aggiornamento dello schermo. Per avere un'idea quantitativa dell'effettivo aumento di velocità abbiamo caricato Sculpt-Animate 4D che ha calcolato un'immagine Snapshot in 6 minuti e 50 secondi, contro i 16 minuti e 10 necessari per la stessa immagine su un normale Amiga, come dire circa due volte e mezzo più veloce !

Conclusioni

Quello che l'utente medio vorrebbe da una scheda acceleratrice è un aumento omogeneo delle prestazioni del sistema e non focalizzato su una sua singola caratteristica come accade nel nostro caso. La A2620 pur rappresentando un mirabile esempio di integrazione e di espansione delle capacità di un computer come Amiga esprime tutta la sua potenza in congiunzione a programmi capaci di sfuttarla effettivamente (compilati appositamente per la coppia 68020-68881) e in mano ad utenti che fanno del computer un uso prettamente professionale o che hanno in previsione di affiancare ai sempre più numerosi programmi applicativi disponibili per Amiga l'immenso parco software funzionante sotto sistema operativo UNIX, senza contare che per lo smanettone evoluto la scheda ha un prezzo elevato. ▲

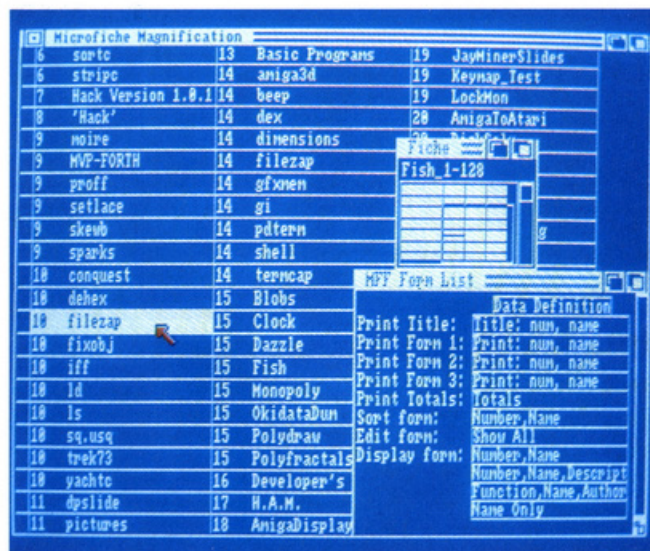
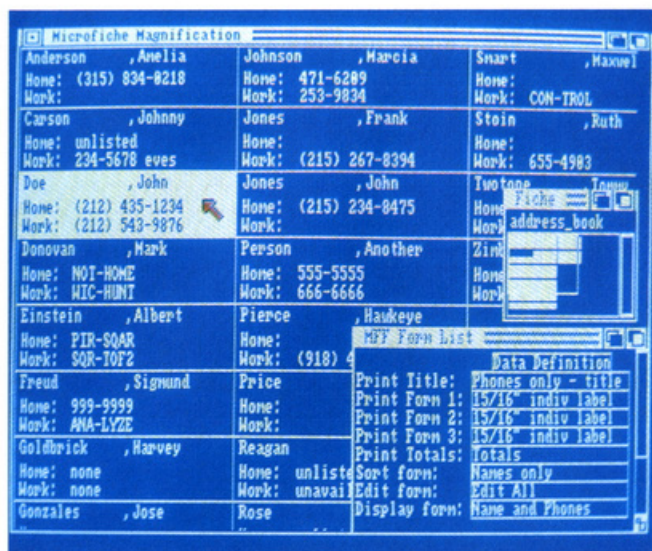
Microfiche Filer Plus

Una delle applicazioni classiche del computer è il Data Base, ovvero un programma per la memorizzazione e la ricerca veloce dei dati che più ci interessano. Questo articolo prende in esame proprio uno di questi programmi: MICROFICHE FILER PLUS della Software Vision, un ottimo intreccio di potenza e semplicità.

Stefano Riva

MICROFICHE FILER (MFF d'ora in poi) è un'alternativa ai soliti modi di catalogare, manipolare e ricercare dati.
In esso i dati sono rappresentati in due aree ben distinte: quella generale che indica lo stato dell'archivio e l'area dati che possiamo far "scrollare" sullo schermo in tutte le direzioni in modo da visualizzare la porzione di archivio che più ci interessa. La gestione di queste due sezioni è semplicissima. Del resto tutte le operazioni che si è soliti eseguire con un database, in MFF sono talmente intuitive da poterlo usare senza leggere il manuale!!
Per renderci conto delle possibilità che ci offre MFF, possiamo dare una occhiata ad uno dei numerosi file di esempio.
Una volta effettuato il caricamento, eseguito come di consueto con il doppio click sulla sua icona, abbiamo di fronte a noi tre finestre: la MAGNIFICATION WINDOW, la FICHE WINDOW e la FORM LIST WINDOW.

Magnification Window

Questa è la finestra principale di lavoro. In essa è visualizzata la porzione di archivio selezionata tramite la FICHE WINDOW. In pratica viene effettuato uno zoom sui dati che ci

interessano.
Se non abbiamo in memoria nessun archivio, in questa finestra sarà visualizzata la directory del disco.

Fiche Window

Tramite la FICHE WINDOW abbiamo accesso a tutti i record dell'archivio. Usando il mouse, spostiamo un cursore all'interno di essa per selezionare i record che ci interessano. Lo spostamento avviene velocemente, anche se stiamo gestendo archivi di notevoli proporzioni.

Form List Window

Questa finestra contiene tutte le strutture per la visualizzazione, l'ordinamento e la stampa dell'archivio. Queste strutture sono semplicemente le maschere che usiamo per visualizzare i dati. Per ogni archivio possiamo avere un gran numero di maschere con caratteristiche diverse da utilizzare in vari casi.

I Menu

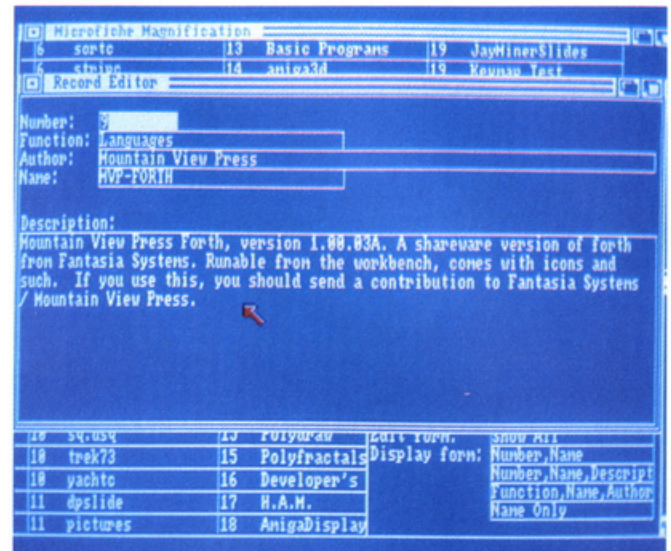
In MFF ci sono sette menu: File, Edit, Select, Print, Preferences, Macro e Emergency.
Tramite il menu File possiamo creare nuovi database, caricare o salvare gli archivi (possiamo caricare anche gli archivi creati con la versione 1.02) o uscire dal programma.
I menu Select ed Edit servono per selezionare ed editare i record. Il menu Print è dedicato alla stampa dell'archivio, mentre con le Preferences possiamo variare i parametri del programma come la visualizzazione e l'ordinamento dei dati, la visualizzazione delle directory e delle immagini e così via. Come per le Preferences del Workbench, possiamo salvare su disco le nostre scelte in modo da non dover reimpostare tutto ogni volta che usciamo dal programma.
Tramite il menu Emergency possiamo effettuare il salvataggio dell'archivio in casi particolari, ad esempio quando non abbiamo più memoria disponibile e il programma sembra essersi bloccato.
Con il menu Macro, forse "il fiore all'occhiello" di questo programma è possibile lanciare dei file di tipo batch in linguaggio ARexx sfruttando la possibilità di Amiga di operare in multitasking.
MFF è uno dei pochi programmi finora, e l'unico database, a far uso di ARexx.

Archiviazione di immagini

Una delle applicazioni più comuni da eseguire con MFF è l'archiviazione di immagini. Esso consente di archiviare immagini in qualunque formato compresi l'HAM e l'OVERSCAN.
Le possibili applicazioni sono limitate solo dalla nostra fantasia.
Possiamo, ad esempio, gestire video-cataloghi per aziende, negozi, agenzie immobiliari, e così via.
Un'altra applicazione potrebbe essere la realizzazione di sceneggiature per video realizzati con Amiga.
Infatti, abbiamo l'opportunità di creare archivi in cui i record sono composti da immagini e testo. Uno degli esempi, mostra la sceneggiatura di un video pubblicitario con record costituiti dalle immagini principali del video, dalla descrizione della scena e dalle battute dei protagonisti del video.
Chiaramente per un buon utilizzo di MFF in questo campo è praticamente indispensabile l'Hard Disk (aspettando le memorie ottiche).

Vari utilizzi

Sul disco sono presenti molti esempi di vario genere che servono a mostrare la versatilità di questo programma.
Tutti questi archivi sono di pubblico dominio e possono essere molto utili. Ad esempio, è presente l'intero catalogo di programmi inseriti nei FISH DISK, compresa la descrizione del programma e il nome dell'autore.
A questo proposito la Software Vi-

sion invita tutti coloro che creano degli archivi, che possono essere utili a tutti gli utenti di Amiga, ad inviarli per un inserimento nelle versioni future di MFF. In cambio si potranno ricevere le nuove versioni del programma.

Import-export

Sul disco è presente anche un programma chiamato IMPORT-EXPORT.
Con questa utility si possono importare ed esportare file di testo in formato ASCII da e verso MFF ed è particolarmente utile se vogliamo scambiare dati fra archivi diversi creati con MFF.
Non ha opzioni o gadget particolari, ma esegue in maniera semplice ed efficace il suo compito.

Database per tutti

In definitiva, MFF è un database per tutti grazie anche al fatto che lavora benissimo con 512K e con un solo drive.
I molteplici esempi di tipo "domestico" compresi nel dischetto indicano che è destinato all'utente hobbysta, pur senza disprezzare il suo impiego in ambienti semiprofessionali.
Il manuale è ben realizzato, e include un capitolo che guida l'utente meno esperto alla scoperta di tutte le funzioni di MFF servendosi di uno degli esempi presenti sul disco.
Lo consigliamo soprattutto agli utenti che hanno bisogno di archiviare grosse quantità di immagini, ma anche a chi vuole archiviare elettronicamente libri, dischi, numeri telefonici e altro ancora. ▲

Ringraziamo per la gentile collaborazione la Flopperia Viale Monte Nero 31 20135 Milano tel. 02/55.18.04.84

Due parole su ARexx

ARexx è l'implementazione su Amiga del linguaggio Rexx.
E' un linguaggio per file di comandi simile, ma molto più potente, del linguaggio di AmigaDOS impiegato nei file eseguiti dal comando Execute.
ARexx consente uno stupefacente controllo dei comandi di sistema, cominciando dal potente costrutto DO, che permette i cicli controllati, fino alla capacità di fare il "parsing" di una forma qualsiasi di input, sia essa un file e il suo contenuto, una directory o un input da tastiera.
A ciò va aggiunta la possibilità della comunicazione tra processi, che permette ad un programma ARexx di interagire con un altro programma ARexx o con qualsiasi applicazione dotata di un interfaccia ARexx (come MFF).
L'ultima versione di ARexx è la 1.06 ed è disponibile presso l'autore a $50:
WILLIAM S. HAWES
P.O. Box 308
Maynard, MA 01754
USA
(617) 568-8695

Sculpt Animate 4D

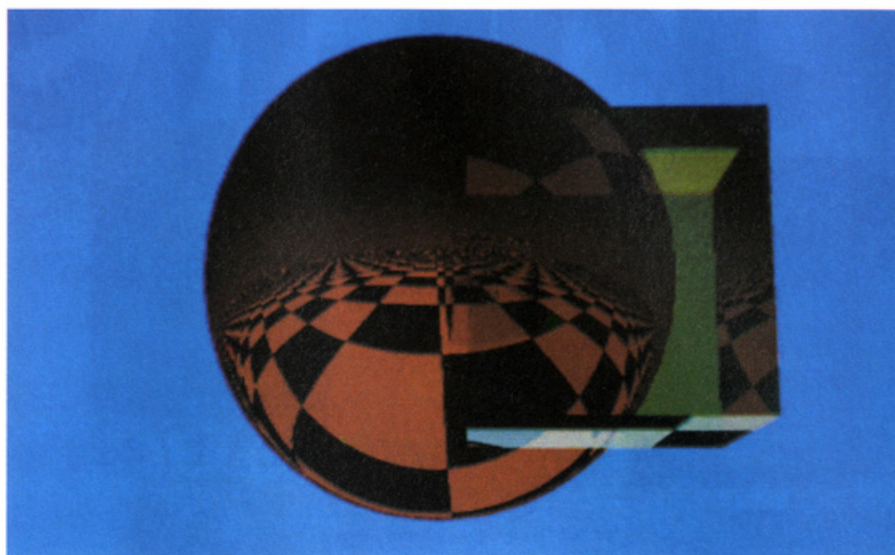
Immagini tridimensionali, animazioni avanzate, tutto questo è Sculpt Animate 4D.

Sebastiano Vigna

La grafica di Amiga da sempre richiama attorno a sé appassionati di computer graphics, che possono, ad un costo accessibile, possedere una macchina con capacità grafiche estremamente interessanti.
Da alcuni anni, inoltre, si è fatta strada nel mondo dell'informatica una nuova tecnologia di generazione delle immagini, detta ray tracing, cioè tracciamento a raggi.
In sostanza, si considerano i raggi di luce che arrivano all'occhio dell'osservatore come uscenti anziché entranti, se ne segue la strada fino all'oggetto da visualizzare, e sulla base del percorso seguito si calcola il colore da assegnare ai pixel dell'immagine. La cosa può sembrare un po' cervellotica, ma ha permesso di ridurre in modo drastico i tempi di calcolo.
L'incontro tra la generazione di immagini tridimensionali e Amiga era quindi qualcosa di predestinato: e, infatti, diversi pacchetti in circolazione permettono ormai di utilizzare queste tecniche. Tra essi, il più rappresentativo, in quanto il primo, il più potente, come vedremo, e il più costoso (L. 790.000) è Sculpt Animate 4D, scritto da Eric Graham per la Byte by Byte.
La release recensita del prodotto è la 2.04, ma il programma è passato, dal vecchio Sculpt 3D, attraverso diverse incarnazioni. La versione attuale è quindi il risultato di un lungo lavoro di potenziamento e raffinamento.
E' presente una semplice protezione dalla copia: il programma richiede di inserire una specifica parola del manuale.
La cosa è fastidiosa, ma perlomeno si possono fare liberamente copie di backup.
Sculpt Animate 4D è, prima di tutto, un programma vastissimo: se per avere in mano i primi risultati bastano dieci minuti di prove, per padroneggiarlo pienamente occorrono certamente due o tre mesi.
In effetti, il campionario di tecniche dispiegato nel pacchetto è talmente

Le tre vedute attraverso le quali Sculpt Animate 4D permette l'editing degli oggetti possono essere liberamente dimensionate

Il requester che controlla la generazione delle animazioni lascia ampia libertà di scelta

Un'immagine realizzata in circa otto ore su un normale Amiga 2000. La sfera è a specchio, il cubo trasparente

vasto che, per rendersi anche semplicemente conto dell'effetto delle diverse regolazioni, occorre parecchio tempo: se poi non si possiede un 68020 aiutato da un coprocessore matematico 68881, il tempo diventa evidentemente ancora più lungo.

In effetti, Sculpt Animate 4D spinge Amiga al massimo in tutti i suoi componenti, e, in particolare, se non c'è un valido supporto hardware, i calcoli per la visualizzazione delle immagini richiedono tempi che se possono non essere proibitivi per un utente amatoriale, lo sono per uno professionale.

L'attesa, in generale, vale comunque la pena. Le immagini prodotte sono sempre di alta qualità, e una scelta oculata delle opzioni disponibili riesce sempre a condurre al risultato desiderato. Tanto per cominciare, ci sono parecchi modi di visualizzazione, tra i quali ad un ordine crescente di sofisticazione nella generazione delle immagini corrisponte un altrettanto crescente quantità di tempo necessario a crearle.

Il primo sistema è il cosiddetto Wire Frame: solo i contorni degli oggetti vengono tracciati, indipendentemente dal fatto che siano nascosti o meno.

Scegliendo il modo Sketch o Panting, l'immagine non viene generata mediante tecniche di ray tracing, cioè calcolando il colore di ogni pixel, ma calcolando il colore medio di ogni faccia visualizzata.

Evidentemente, essendo una faccia composta da molti pixel questo accelera la velocità di calcolo ma diminuisce la fedeltà dell'immagine.

Ci sono poi tre modi in ray tracing, di cui l'ultimo, Photo, fornisce anche le ombre proiettate dagli oggetti, per il massimo del realismo.

Mentre le immagini in modo sketch rubano solo una manciata di secondi, le immagini in modo Photo possono occupare il vostro Amiga anche per giorni... a meno che non possiate permettervi una scheda con 68020.

Sculpt Animate 4D, in fase di editing, mostra gli oggetti attraverso tre vedute, che corrispondono a tre piani ortogonali sui quali vengono proiettati i vertici. In ogni veduta non c'è effetto prospettico e tutti gli oggetti sono come schiacciati sullo sfondo.

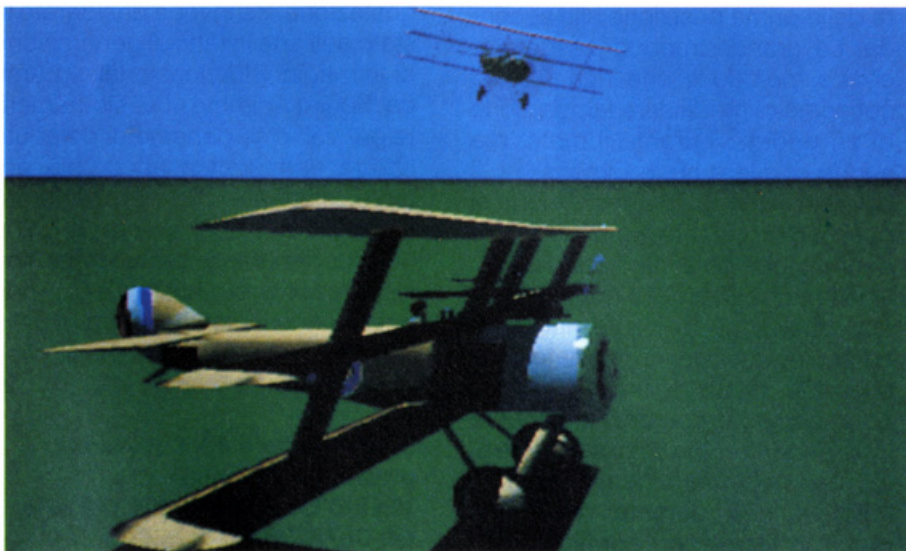
Specificando la posizione del cursore in almeno due vedute, è possibile sceglierne la posizione in uno spazio a tre dimensioni, e, attraverso il cursore, avviene la manipolazione di tutti gli oggetti.

Qualunque solido manipolato da Sculpt Animate 4D è composto da facce triangolari, le quali sono delimitate da tre vertici e da tre lati. Se si dovessero introdurre manualmente oggetti complessi come sfere a forza di triangoli, non si potrebbe combinare molto; in realtà, il programma consente di introdurre manualmente una grande varietà di solidi (sfere, cubi, prismi, solidi di rotazione,...) attraverso un singolo comando.

In caso di strutture contenenti parti curve, queste vengono sempre approssimate mediante un poligono di cui è possibile specificare il numero di lati: più grande è il numero, maggiore è la precisione, ma anche l'occupazione di memoria e il tempo di visualizzazione.

Una volta definite le facce di un oggetto, bisogna assegnargli un colore ed una tessitura: il primo, scelto tra i 4096 di cui dispone Amiga, la seconda scelta tra opaca, metallica, brillante, luminosa, trasparente o a specchio. Eventualmente, è possibile richiedere che la faccia venga arrotondata attraverso una tecnica chiamata Phong shading, che permette di cancellare i bordi dei poligoni che, come abbiamo detto, approssimano le superfici curve.

Ogni oggetto può poi essere alterato mediante una serie di tool, come il dimensionatore, che fa variare le misure dell'oggetto e l'estrusore, che presa una figura piana la fa diventare "spessa" (ad esempio, da un cerchio genera un disco). Una volta che la scena è stata definita, occorre selezionare il tipo di illumi-

nazione desiderata: oltre ad una generica luminosità di sfondo, Sculpt Animate 4D lascia specificare un numero qualunque di lampade, di colore e intensità arbitrari, che illuminino gli oggetti da varie direzioni.
Attraverso l'uso intelligente di lampade colorate si possono ottenere risultati molto suggestivi. A questo punto, non resta che regolare i parametri di esposizione.
Sculpt Animate 4D infatti vede la generazione di immagini come la presa di una fotografia per mezzo di una macchina posta in un punto, l'osservatore, e puntata verso un bersaglio. All'interno di questa metafora, sono possibili le più comuni regolazioni di un apparecchio fotografico: il tempo di esposizione può essere manuale o automatico, e si può inserire una qualunque lunghezza focale per l'obbiettivo. Due parole per gli appassionati di fotografia: la focale può assumere anche valori parossistici, come 12 millimetri, e si possono quindi ottenere eccellenti effetti prospettici da grandangolo.
Bisogna però prestare attenzione al fatto che Sculpt Animate 4D utilizza delle lenti matematiche, e non delle lenti reali.
Il vantaggio è dato dal fatto che una lente matematica ha profondità di campo illimitata, ma la conseguenza è che la distorsione indotta da grandangoli molto forti non è esattamente quella che ci si aspetterebbe da una lente fisica, che essendo di dimensioni finite ha una profondità di campo ben delimitata.
L'analogia continua con la scelta del tipo di pellicola, corrispondente alla scelta di uno dei metodi di generazione di cui abbiamo già parlato all'inizio.
Anche il formato, ovviamente, è selezionabile tra cinque, da un'immagine di pochi centimetri quadrati all'overscan. Terminate anche queste ultime regolazioni, non ci resta che aspettare.
In generale, il tempo di visualizzazione è proporzionale sia alla qualità, sia al formato che al numero di oggetti. Alcune tessiture, inoltre, ad esempio quella trasparente, richiedono molto più lavoro delle altre, e sono da evitare salvo in caso di reale necessità.
Il fascino discreto della generazione delle immagini tridimensionali si rivela in tutto il suo splendore una volta che si osservano i risultati del proprio lavoro: un vero e proprio mondo elettronico, specchio di quello reale, è a nostra disposizione per creare. Ma cosa sarebbe questo mondo (scusate le considerazioni filosofiche) senza il divenire, anzi, senza un ben particolare tipo di divenire, ovvero il moto? E' qui che Sculpt Animate 4D ci viene in aiuto, attraverso una serie di comandi molto potenti che consentono la generazioni di animazioni tridimensionali.
Il movimento viene simulato mediante la generazione di una serie di fotogrammi, esattamente come in una pellicola cinematografica. Il numero di fotogrammi che in un secondo passano sul video è regolabile fino ad un massimo di 30, ma in generale una dozzina di fotogrammi al secondo riescono a dare l'illusione del movimento.

Anche le immagini che vedete a 32 colori hanno un loro fascino e un loro "feeling" da computer graphics

La considerazione è particolarmente importante dal momento che, a meno che non siate in possesso di costose apparecchiature per registrare su videonastro ogni fotogramma non appena questo viene generato, Sculpt Animate 4D deve tenere in RAM contemporaneamente tutte le immagini che servono a visualizzare l'animazione, ciò significa che parliamo di Amiga con almeno un'espansione da 2Mb, e, per animazioni particolarmente lunghe o dotate di molti colori, anche 8M.b.
Dal momento che sarebbe proibitivo disegnare ogni singolo fotogramma, Sculpt Animate 4D offre due sistemi per ottenere in modo semplice ed efficace qualunque tipo di animazione.
Il primo metodo è detto Global animation, e consiste nello speficare per ogni oggetto una linea, detta cammino, che l'oggetto dovrà seguire durante il suo moto. Lo spostamento verrà eseguito automaticamente, fotogramma per fotogramma, da Sculpt Animate 4D. Nel caso ci fosse necessità di specificare movimenti relativi (per esempio, la Luna gira attorno alla Terra che gira attorno al Sole) è possibile costruire delle gerarchie padre-figlio, cioè attaccare ad un oggetto il cammino su cui si muove un altro oggetto. In questo modo, animazioni altrimenti di enorme complessità vengono spezzate nelle loro componenti fondamentali.
Il secondo metodo a nostra disposizione è il Key frame animation, che interpola una serie di scene principali per generare le scene intermedie. Un esempio: in un fotogramma un cubo si trova in una certa posizione; nel decimo fotogramma il cubo si trova in tutt'altro luogo; per trovare dove si trova il cubo durante il suo spostamento, Sculpt Animate 4D divide ogni segmento tra vertici corrispondenti in dieci parti, e muove ogni vertice facendolo avanzare di una parte per ogni fotogramma. Per chi non avesse capito, il concetto di base è che il programma cerca di trovare una strada accettabile che possa portare dalla prima posizione alla seconda. La grande importanza del secondo metodo è che non solo ci consente di modificare la posizione di un oggetto durante il moto, ma anche di alterarne le dimensioni, il colore o la forma. In questo modo si possono facilmente generare figure geometriche pulsanti o cangianti.
Il bello è che Sculpt Animate 4D non ci costringe ad utilizzare necessariamente uno dei due metodi: è possibile, infatti, utilizzarli contemporaneamente in modo totalmente indipendente. Non solo: se osservate una pellicola cinematografica, noterete che durante movimenti rapidi le figure non appaiono ben definite, bensì hanno l'aspetto di una foto mossa. Per ottenere i migliori risultati, Sculpt Animate 4D può simulare matematicamente questo effetto.
Una volta che i parametri generali di una animazione sono stati regolati, conviene sempre utilizzare la funzione di preview veloce, che genera una animazione in cui tutti gli oggetti sono disegnati in modo Wire Frame. Il risultato è una realizzazione molto rapida che dà un'idea del risultato complessivo finale e che consente di correggere particolari come il posizionamento degli oggetti senza aspettare la generazione dell'immagine definitiva. Siamo ora giunti alla fine del nostro viaggio nel mondo della grafica computerizzata. Alcune considerazioni sono d'obbligo. In primo luogo, il costo del programma potrebbe scoraggiare pressoché chiunque; ciononostante, esiste una versione junior che non ha alcune delle opzioni più avanzate, ma ha un prezzo molto più abbordabile.
Il secondo punto è che il programma ha qualche problema con gli schermi non standard.
In particolare, l'uso con un Workbench espanso a 670 x 256 pixel ha dato origine a diversi Guru immotivati. Al di là di questo, il programma si è sempre comportato magnificamente, ed anzi è senza dubbio uno dei prodotti più stabili che ci sia capitato di vedere, senza dubbio grazie alla sua lunga gestazione. Se invece desiderate lo stato dell'arte in fatto di generazione di immagini tridimensionali su Amiga, Sculpt Animate 4D è sicuramente per voi; e se pensate di poter utilizzare una grafica ancor più potente, sappiate che può generare immagini a sedici milioni di colori (impressionante!), attualmente non visualizzabili su Amiga ma... non avete ancora sentito parlare della Commodore Amiga High Resolution Color Graphics Card? ▲

Sculpt Animate 4D è in vendita presso: Pix Computer s.r.l.
Via F-D'Ovidio, 6c - 00137 Roma
tel. 06/8293507-825731

Fondamentali per lo studio, il lavoro e l'aggiornamento

i dizionari enciclopedici di:

RISERVATO AGLI UTENTI AMIGA:
UN ALTRO FANTASTICO GIOCO A L.18.000
MASTER
GRAND PRIX
Endorsed by
JORGE MARTINEZ "ASPAR"
Benvenuto nel fantastico Campionato Mondiale Motociclistico a 80 c.c. Immaginiamo insieme le tue armi vincenti:
• 7 meravigliosi circuiti fedelmente ricreati sparsi in tutto il mondo
• 12 piloti in gamba e pronti a tutto
• Dettagliata plancia con indicatore di velocità, cronometro, posizione e nr. di giri mancanti al finale
• Possibilità di numerose informazioni dai vari box (tempo, ultimo giro ecc.)
Grazie alla supervisione del campione mondiale Jorge Martinez "ASPAR", G.P.M è così reale da farti provare il brivido della vittoria. Allora ... buona fortuna e attenzione allo Champagne!!!
LEADER
DISTRIBUZIONE
DINAMIC
ATARI ST
CBM 64
AMSTRAD
PC-EGA